GROSSES DRAGON AGE-MOD-SPECIAL!



www.pcaction.de



3 VOLLVERSIONEN + 4 GRATISSPIELE AUF HEFT-DVD

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Erstmals auf Heft-DVD: Brachiale Kreuzritter-Action im Mittelalter

VIDEOS: Dead Space 2, Assassin's Creed 3, Rift, Dungeons u. v. m.
MODS & MAPS: Dragon Age: Origins, Crysis und Two Worlds 2

KULT-VOLLVERSIONEN:
The Elder Scrolls 1 & 2
Verkürzen Sie sich die Wartezeit auf Skyrim mit den preisgekrönten Rollenspielklassikern!





EXKLUSIV!
VORAB-TEST AUF 10 SEITEN
- Fast fertige Version durchgezockt
- Die ersten Spielstunden im Detail-Check
- Massig exklusive Screenshots!

HOMEFRONT



DEAD SPACE 2

TEST | Trotz USK-Skandal: Der Horror-Shooter erscheint in Deutschland! Brutal hart, aber auch brutal gut?



WOW-POSTER

Zwei geniale Motive: Detaillierte Azeroth-Karte und nützliche Level-Übersicht mit allen Gebieten

03/2011 | € 5,50





Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

AUF 40 SEITEN: DIE TOP-SPIELE DER NÄCHSTEN MONATE



- Battlefield 3
- Tomb Raider
- From Dust
- The Elder Scrolls 5
- Red Faction: Armageddon
- Test Drive Unlimited 2

Dead Space 2 > Bayern!

Am 23. Dezember letzten Jahres machte die USK allen erwachsenen Spielern ein besonderes vorgezogenes Weihnachtsgeschenk: Die Kontrollbehörde entschied nach einer letzten, vom Sozialministerium Bayern initiierten Last-Minute-Prüfung, **dass Dead Space 2 eine Alterseinstufung ab 18 Jahren bekommt**. Damit steht nach aktueller Rechtslage fest, dass der Titel nicht mehr indiziert werden kann und auf jeden Fall bei uns erscheinen wird. Natürlich konnte Hersteller Electronic Arts nach dem ganzen Trubel den ursprünglichen Erscheinungstermin nicht mehr halten. Mittlerweile ist die Rede von „spätestens Anfang März“. Den deutschlandweit ersten Test zur PC-Version des Horror-Schockers lesen Sie … zuerst bei uns, ab Seite 64! Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Verkaufsversion, die unser furchtloser Redakteur Robert Horn in zwei Nachtschichten durchspielte.

Eine knappe Angelegenheit war auch unsere **zehnseitige Homefront-Titelstory**. Drei Redakteure zockten Tag und Nacht, um alle Infos aus der uns exklusiv vorliegenden Version herauszukitzeln. Wie unsere Tester den atmosphärischen Shooter fanden, lesen Sie ab Seite 16.



Die Redakteure Jürgen Krauß, Viktor Eippert und Patrick Schmid (von links) haben in **Homefront** viele Schlachten geschlagen, aber nicht alle gewonnen!

Redaktionsküken Schuster hat sich sehr intensiv mit unserer Vollversion **Knights of the Temple** beschäftigt.

Neben unseren beiden Top-Storys haben wir natürlich noch weitere interessante Inhalte für Sie. In der Testrubrik fühlen wir **Dungeons, DC Universe Online** und **Tron: Evolution** auf den Zahn. Im Vorschauteil geben wir einen Ausblick auf den dritten **Battlefield**-Ableger, versorgen Sie mit ersten Infos zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** und der Wiedergeburt von Lara Croft im neuen **Tomb Raider**.

Unsere Heft-DVD möchten wir Ihnen diesmal ganz besonders ans Herz legen. Dort finden Sie eine außergewöhnliche Vollversion, die noch keinem anderen Magazin beilag: **Knights of the Temple entführt Sie als Kreuzritter ins tiefste Mittelalter**, wo Sie sich mit Ungläubigen und Höllenbiestern anlegen. Dazu gibt's viele erstklassige Gratisspiele und zwei weitere kultige Vollversionen: **The Elder Scrolls 1 & 2** entsprechen zwar nicht mehr den heutigen Grafikstandards, eignen sich aber perfekt zur Einstimmung auf den fünften Teil der Serie. Weitere Infos zu allen Spielen und den Mods auf der DVD finden Sie ab Seite 94.



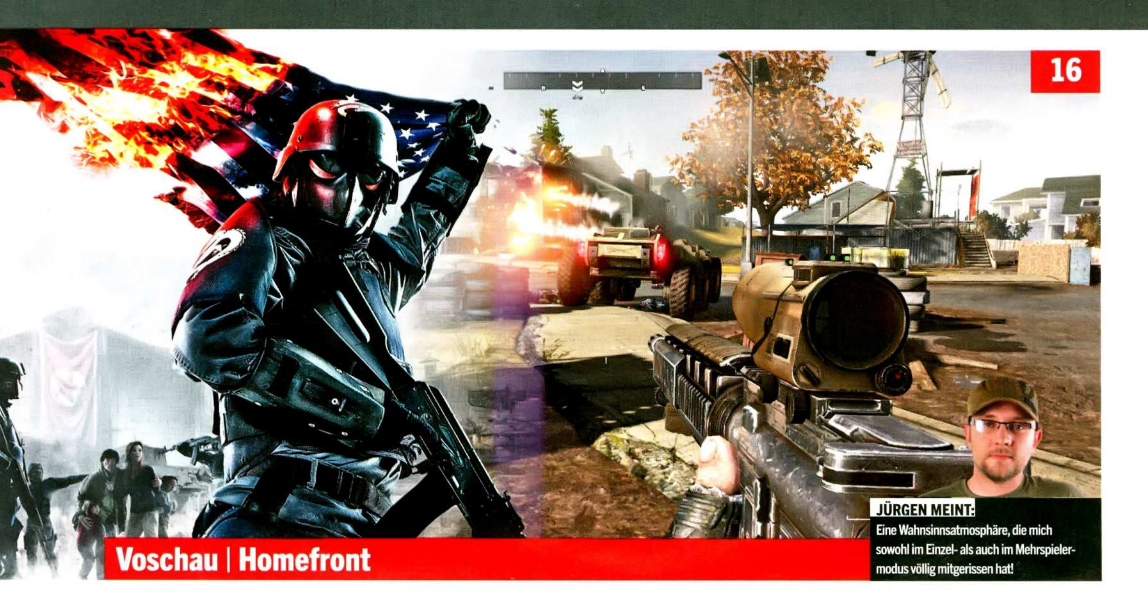
Nicht nur für WoW-Süchtlinge interessant: unsere coole, hübsche Poster-Beilage!

Last but not least möchten wir Sie noch auf unser besonderes Extra in dieser Ausgabe aufmerksam machen. Das beiliegende **Poster zu World of Warcraft: Cataclysm** ist nicht nur äußerst nützlich, es sieht obendrein klasse aus. Die Entscheidung, ob Sie sich lieber die Level-Übersicht oder die Azeroth-Weltkarte an die Wand hängen wollen, können wir Ihnen leider nicht abnehmen.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!

HEFTINHALT

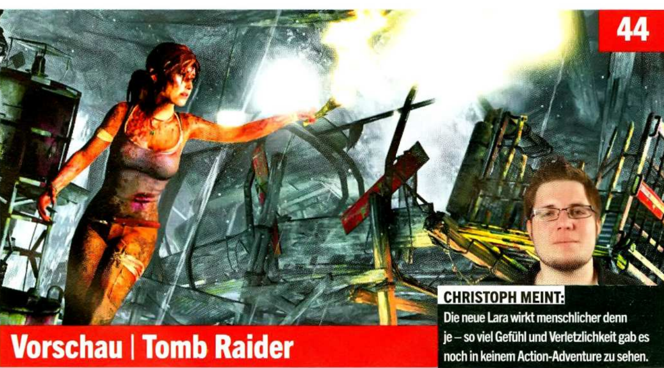
Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Heftinhalt 03/10

► mit einem solchen Pfeil gekenzeichnete Artikel sind Titelthemen





DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)

Knights of the Temple: Infernal Crusade

VOLLVERSION (SEITE 2)

Gratisspiele:

Battleforge Play4Free

Hurrican

Patrimonium

The Elder Scrolls: Arena

The Elder Scrolls: Daggerfall

Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen

MODS & MAPS (SEITE 1)

Crysis
- Crybusters Trilogie

Dragon Age: Origins
- Circles Be Gone
- Classic Week
- Dirge of Coldhearth
- Dragon Age Mod Manager
- Emissary
- Fragments of Ferelden
- Hires Texture Pack
- Inverness Keep
- Synapsia
- The Carrion Birds
- The Winter Forge

Two Worlds 2
- Gold Upgrade

EXTRAS (SEITE 1)

PCA Titelsong
- Apokrypha: Crowd

TOOLS (SEITE 1)

Adobe Reader

Direct X

Gamers.IRC

VideoLAN VLC Media Player

WinRAR

VIDEOS (SEITE 2)

Assassin's Creed: Brotherhood

Back to the Future: The Game – Episode 1

DC Universe Online

Dead Space 2

Dungeons

Die besten Mods zu Dragon Age

Rift

Schrott des Monats: Schäfer Heinrichs Bauernhofsimulator

The First Templar

Tron: Evolution

Vollversion: Knights of the Temple – Infernal Crusade

Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution

Zeit²

SPIELE IM HEFT

DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



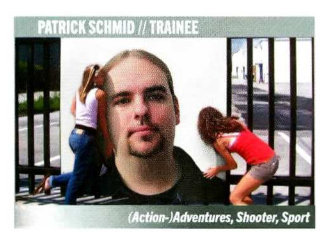
Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

FROR:
... sich Mitte Januar in New York im Rahmen einer Presseveranstaltung bei -15 Grad im Central Park fast die Klöten ab.

HÖRT:
... nicht auf seine Kollegen, die ihn dazu bewegen wollen, **WoW** endlich aufzuhören.

FREUT:
... sich tierisch auf **Dragon Age 2**. Das muss gut werden!.

PATRICK SCHMID // TRAINEE



(Action-)Adventures, Shooter, Sport

SPIELT:
... immer noch **Super Meat Boy**. Die ersten drei Welten sind bereits auf 100 %. Two more to go!

HÖRT:
... **And You Will Know Us by the Trail of Dead**. Unerhört langer Name, aber trotzdem gute Band!

SIEHT:
... **The Big Bang Theory, Chuck, Two and a Half Men** und hoffentlich bald **Dexter** Season 5.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... die **Bulletstorm**-Demo (Xbox) und **Game Dev Story** (iPhone) – warum, weiß er selbst nicht so genau.

HÖRT:
... dank unfassbar teurem Zusatzadapter nun endlich wieder richtige Musik im Auto. Danke, Fiat ... NICHT!

SIEHT ZU VIELE US-SERIEN, KONKRET ABER:
... **The Middle** und **Modern Family**, um die Wartezeit auf neue **Chuck**- und **Big Bang Theory**-Folgen zu überbrücken.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

IST VERDAMMT STOLZ DARAUF:
... nicht eine Sekunde von diesem volksverdummenden Dschungelcamp-Schrott konsumiert zu haben.

SCHAUT STATTDESSEN BEGEISTERT:
... **Raising Hope** und **No ordinary Family**. Coole US-Serien, die es hoffentlich auch ins deutsche TV schaffen.

VERSTECKT SICH:
... wie jedes Jahr vor nervigem Faschingsmummenschanz.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

ZIEHT DEN HASS SEINER KOLLEGEN AUF SICH:
... mit seinem tollen Weihnachtsgeschenk (siehe Bild).

MUTIERTE ENDGÜLTIG:
... zur Achievement-Hure, seit er mit seinem Windows 7 Phone sogar unterwegs Gamerscore sammeln kann.

GRATULIERT KOLLEGE SCHMID:
... zum vorzüglichen Musikgeschmack, rockt selber aber derzeit lieber zu **Royal Republic** ab.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was ich von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
... **Forza 3** (Xbox 360). Immer noch. Nach der vierten Saison ist aber endgültig Schluss. Wobei, Level 40 gibt noch mal ebenso viele Gamerscore-Punkte ...

SIEHT:
... jede Woche die NFL-Playoffs, die hoffentlich mit einem grandiosen Super Bowl gekrönt werden! Green Bay ohne Brett Favre Champion, das hätte was ...

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



DENKT GERNE:
... zurück an den Kurztrip in die blutsgeschwisterliche Metropole, die Rede ist natürlich von dem wunderschönen Stuttgart.

SIEHT GERADE:
... **Prison Break**, maaaan, wie gut ist das denn bitte?! Und warum habe ich diese tolle Serie erst jetzt für mich entdeckt?! Besser spät als nie :)



SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

VERABSCHIEDET SICH:
... von seinem alten Ctiroën ZX. Vermissen werde ich die Winter, in denen ich zwar meine Türen aufbekam, aber nicht mehr zu. Vermissen werde ich die Zeit, in der er an jeder zweiten Ampel einfach ausging – und nach einem gefühlt 3.456.433 Euro teuren Werkstattbesuch dann nur noch an jeder vierten – juhuuu!. Aber zum Glück hat er nur knapp über 23 Liter Benzin und 6 Liter Öl auf 100 Kilometern verbraucht. DRECKSCHLEUDER!

VIKTOR EIPPERT // VOLONTÄR

STARGAST



Strategie, Rollenspiel & Action

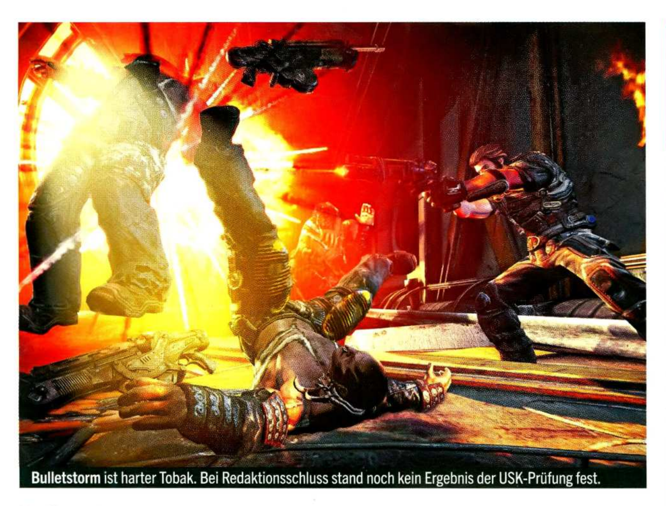
HAT SEINE LEGO-SUCHT NEU ENTDECKT:
... und ist immer noch fasziniert, wie viel Spaß man mit ein paar Plastikklötzen haben kann. Grandios!

FREUT SICH AUF DEN HOMEFRONT-SOLOMODUS:
... und ist gespannt, wie die packende Geschichte wohl ausgeht. Gewinnen die Rebellen noch oder mutieren die USA endgültig zur koreanischen Kolonie?

SIEHT NUR NOCH WEISS:
... und will endlich Frühling. Schluss mit der blöden Kälte!

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Bulletstorm ist harter Tobak. Bei Redaktionsschluss stand noch kein Ergebnis der USK-Prüfung fest.

Bulletstorm

Ein Sturm zieht auf!

ACTION So etwas gibt's nicht alle Tage: Ein spaßiger Shooter, der auch noch die Kreativität der Spieler fordert.

„Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben." Diesen Spruch hat schon der russische Ex-Politiker Gorbatschow seinem sozialistischen Bruderkuss-Opfer Honecker ins Ohr geflüstert. Der hatte aber vielleicht Mittelohrentzündung oder wollte einfach nicht zuhören. Kurz darauf erhoben sich ein paar Millionen Ossis und jagten den senilen DDR-Oberindianer aus dem Land. Was wir eigentlich sagen wollen: es zahlt sich oftmals im Leben aus, schnell zu sein. Ende Januar stand nämlich für nur für wenige Stunden eine Demo der actionreichen Ballerei **Bulletstorm** auf dem Xbox-Live-Marktplatz zum Download bereit. Wir haben die Probierfassung des neuen Shooters von People can Fly (**Painkiller**) und Epic Games auf unserer Xbox 360 natürlich gleich gezockt und glauben, dass damit einer der spaßigsten und motivierendsten Shooter der letzten Jahre auf uns zukommt!

Gib Gummi!

Das grundsätzliche Spielprinzip: Sie toben sich in den Levels mit verschiedenen Wummen aus und hauen Gegner aus den Latschen. So weit nichts Neues. Auf welche Art und Weise Sie das tun, ist aber Ihrer Fantasie überlassen. So nutzen Sie etwa ein Elektrolasso, um Feinde heranzuziehen. Während diese dann in Zeitlupe auf Sie zusegeln, lenken Sie Ihre Geschosse auf verschiedene Körperregionen und kassieren je nach Trefferzone unterschiedliche Punktezahlen. Mit Tritten befördern Sie Gegner wieder von sich weg; auch hier setzt beim Flug des Feindes eine Zeitlupenfunktion ein, die Sie in Ruhe zielen lässt. Oder Sie reißen mit dem Lasso Türen aus den Angeln, schleudern Ihre Kontrahenten gegen Stachelfallen an der Wand oder, oder, oder... Der Reiz von **Bulletstorm** liegt vor allem darin, dass es die Kreativität des Spielers herausfordert. Auch nach mehrmaligem Durchspielen finden Sie immer wieder neue Möglichkeiten, sich der teils in Überzahl auftretenden Gegner zu erwehren und durch Kombos einen neuen Highscore zu erreichen. Motivation pur!



MARC MEINT: „Obwohl die Gewaltdarstellung comichaft und oft überzeichnet ist, befürchte ich, dass **Bulletstorm** es nicht durch die USK schaffen und damit eine deutsche Version hinfällig werden könnte."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Kinect auch für PC



Die Bewegungssteuerung Kinect, die von Microsoft für die Xbox 360 entwickelt wurde, wird bald auch für PC erhältlich sein. Der Sensor wird von Asus entwickelt.

FEAR 3 verschoben auf Mai



Der Veröffentlichungstermin von **FEAR 3** verschiebt sich von März auf Mai. Die Entwickler benötigen mehr Zeit für den Feinschliff des Grusel-Shooters.

Bethesda-Titel im Anflug



Brink

Bethesda hat frische Releasetermine verkündet: **Rage** erscheint am 16. September, **Brink** am 20. Mai und **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** am 3. Juni 2011.

Shadow Harvest

Geh im Dunkeln munkeln!

ACTION Wir durften den Schleich-Action-Mix in Hannover Probe spielen.

Die Entwickler von **Shadow Harvest** haben einen Plan: Sie wollen sowohl Action- als auch Stealth-Fans mit ihrem Spiel bedienen. Deshalb steuern Sie sowohl den Haudrauf-Marine Aron Alvarez als auch die hübsche Shadow-Ops-Agentin Myra Lee. In den bisher gespielten Missionen steuerten wir beide abwechselnd, an einigen Stellen durften die Protagonisten sogar miteinander interagieren, beispielsweise um Hindernisse zu überwinden.



PATRICK MEINT: „Cooles Konzept, das Action-Fans gefallen könnte. Bis zum baldigen Release ist aber noch einiges an Tuning nötig."



Der Großteil der von uns bisher angespielten Missionen bestand aus abwechselnden Schießerei- und Schleichpassagen.



Im zweiten Teil des Rollenspiel-Strategie-Epos bekämpfen Sie nicht nur Gegner auf dem Boden, sondern auch fliegende Fantasy-Monster.

King Arthur 2

Des Königs neue Kleider

ROLLENSPIEL Größer, besser, aufwendiger: Die Artus-Sage geht weiter!

Als Hersteller Paradox in New York sein Jahres-Line-up vorstellte, stach besonders **King Arthur 2** heraus. Und das obwohl es keine bewegten Bilder gab. Dafür zeigten die Entwickler aussagekräftige Screens und stellten neue Features in Aussicht. Der Titel soll dank neuer Engine viel detailliere Grafik und obendrein mehr RPG-Elemente bieten. Dazu gibt's harte Schlachten gegen riesige Bosse.



WOLFGANG MEINT: „King Arthur war gut, hatte aber nervige Macken. Meine Erwartungen an Teil 2 sind nach der Präsentation riesig."



Make the Game

Mach's gut!

VERMISCHTES Computec Media sucht kreative Spiele-Entwickler.

„Make the Game" ist ein Wettbewerb der Computec Media AG, der in diesem Jahr erstmals ausgetragen wird. Spiele-Entwickler können einem Millionenpublikum ihre neuesten Browser-/Social-Games präsentieren und sich dabei einen hoch dotierten Publishing-Vertrag inklusive Cash-Up-Front-Fee und Werbevolumen sichern. Computec Media investiert für die besten Spiele insgesamt bis zu einer Million Euro.

Experten-Jury

Die Qualität der Spiele, die im Rahmen der Spielemesse Gamescom 2011 ausgezeichnet werden, wird eine hochkarätige, fünfköpfige Experten-Jury sicherstellen: Hannes Beuck, CEO von Playa Games (**Shakes & Fidget, Bloodgame**), Tom Putzki, Dozent an der Games Academy, Gründer von Piranha Bytes (**Gothic**) und Mitgründer der Phenomedia AG (**Moorhuhn**), Petra Fröhlich (Chefredakteurin PC Games), Florian Stangl (Chefredakteur Online der Computec Media AG) sowie Hans Ippisch (Verlagsleiter Computec Media AG) werden bei der Auswahl der Sieger ihre jahrzehntelange Erfahrung im Spielebereich nutzen. Interessierte Entwickler können sich bis zum 15.04.2011 auf der Website www.makethegame.de registrieren und erhalten dann weitere Informationen über die einzureichenden Unterlagen.

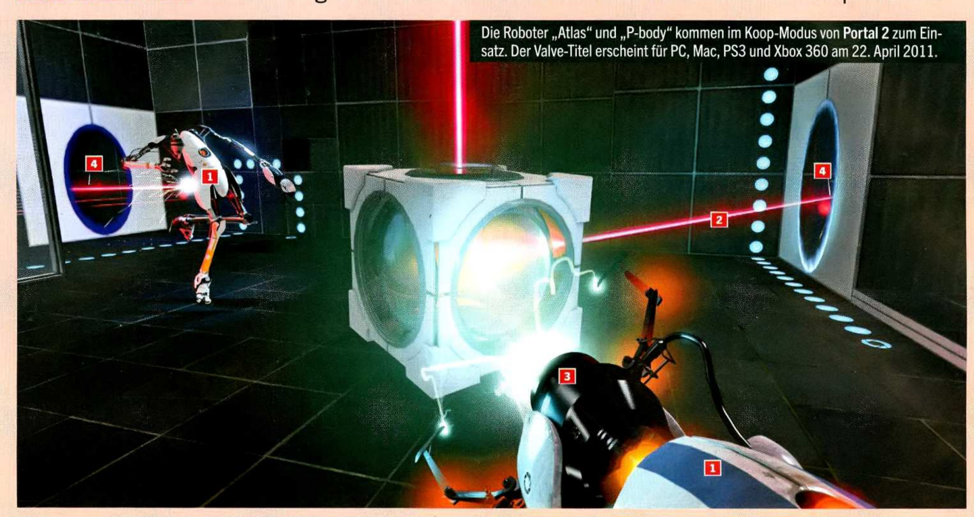


MARC MEINT:
Unser neu ins Leben gerufener „Make the Game"-Wettbewerb ist DIE Gelegenheit für Spieleentwickler, mit ihrem Spiel zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Jetzt unbedingt bewerben!

Portal 2

Das sind die schönsten Löcher der Welt!

GESCHICKLICHKEIT Im Nachfolger zu **Portal** erwarten Sie neue Fallen und ein Koop-Modus.



Die Roboter „Atlas" und „P-body" kommen im Koop-Modus von **Portal 2** zum Einsatz. Der Valve-Titel erscheint für PC, Mac, PS3 und Xbox 360 am 22. April 2011.

1. **Hui! Roboter!** Im Koop-Modus spielen Sie als witzige Blecheimer. Das bedeutet: Vier Portale und jede Menge Verwirrung.
2. **Ah! Laser!** Laserstrahlen sind nur ein Teil der neuen Fallen und Herausforderungen. Zum Umlenken gibt's spezielle Würfel.
3. **Zapp! Portal-Kanone!** Mit diesem Wunderwerk der Technik werfen Sie Portale an die Wand. Zum Durchgehen. Und Durchdrehen.
4. **Hey! Löcher!** Jede Menge davon. Und Sie machen Sie selbst. **Portal 2** ist das einzige Spiel der Welt, das so wichtige Löcher hat.



Während der rote Spieler einen Schild wirkt, bereitet sein geschützter blauer Kollege einen Eiszauber vor, mit dem er den Feind (links) wegbrezeln will.



Wenn mehrere Spieler zusammenwirken, können sie ihre Kräfte zu einem stärkeren Zauber bündeln und das ist gegen stärkere Kontrahenten durchaus notwendig.

Magicka

Zauberspruchreif

ACTION-RPG Koop-Klopperei zum Sparpreis

Was wäre eine Fantasy-Welt ohne Klischees? **Magicka** bedient sich reichlich am Klischee-Büffet, nimmt sich dabei erfreulicherweise aber zu keiner Zeit ernst. Im satirisch angehauchten Action-Rollenspiel (wobei der Action-Teil deutlich überwiegt) der schwedischen Entwickler von Arrowhead Game Studios übernehmen Sie die Rolle eines Magiers im Taschenformat, der das Fantasy-Reich vor einem fiesen Zauberer retten soll. Bevor Sie Letzterem gegenübertreten, erkunden Sie mehr als ein Dutzend umfangreicher Kampagnen-Level und schalten Gegner mit mächtigen Zaubersprüchen aus. Womit wir auch bei der Besonderheit des Spiels wären: Das Kampfsystem basiert darauf, dass Sie jeden einzelnen Zauberspruch bei Benutzung neu aus acht zur Verfügung stehenden Elementen zusammenfügen. Dies geschieht mithilfe der Tastatur oder (einfacher und intuitiver) mit dem Analog-Controller eines Gamepads. Wie mächtig der Spruch wird, hängt davon ab, wie viele Elemente (max. 5) Sie aneinanderreihen. Es versteht sich von selbst, dass sich manche wie Feuer und Wasser gegenseitig aufheben. **Magicka** ist mittlerweile über Steam für knapp 10 Euro erhältlich, erscheint hierzulande aber auch als Box-Version.



WOLFGANG MEINT: „Man kann **Magicka** alleine zocken, aber erst kooperativ entfaltet der Titel seinen vollen Reiz. Und da macht's so viel Spaß, dass man kaum mehr aufhören mag."

Crysis 2

Hier herrscht Anzugpflicht!

ACTION Die Multiplayer-Demo für Xbox 360 beweist, dass **Crysis 2** mehr kann, als einfach nur saugut auszusehen.

Mitte Januar ging's endlich los: Exklusiv für Xbox 360 veröffentlichte Crytek eine Mehrspielerdemo von **Crysis 2**, die einen guten Einblick in das Spiel gewährt. Leider trübten einige Bugs die erste Euphorie – manche Spieler klagten etwa über Abstürze und Verbindungsabbrüche. Bei Redaktionsschluss war Crytek noch damit beschäftigt, eine Lösung für diese Probleme zu finden. Wir selbst hatten jedoch Glück, denn wir erlebten keine Probleme, im Gegenteil: Unsere Matches liefen flüssig und stabil, Abbrüche oder Lags traten nicht auf. Die Grafik läuft selbst auf der Xbox 360 butterweich und sieht klasse aus – da ist es natürlich umso schöner, dass sich Besitzer von guten PCs auf eine wesentlich schärfere, bessere Optik freuen dürfen! Inhaltlich ist die Demo fair bemessen: Man darf mehrere Klassen mit unterschiedlicher Bewaffnung spielen, die Funktionen des Nanosuits austesten und nach gewonnenen Matches Erfahrungspunkte für Levelaufstiege kassieren – sehr motivierend, denn es gilt, viele Boni freizuspielen! Auch die gut designten Karten gefallen und geben viele Möglichkeiten, verschiedenste Taktiken auszuprobieren. Crytek hat versprochen, die Mehrspielerdemo auch für den PC zu veröffentlichen. Das fertige Spiel erscheint hierzulande am 18. März – zu 100 % ungeschnitten und ab 18 Jahren freigegeben!



FELIX MEINT: „Sauber! Auf der Konsole flutscht die Steuerung, die Action motiviert, die Grafik ist edel. Wie gut wird da erst die PC-Fassung?"



Auf Bildern wirkt **Crysis 2** unscharf – das liegt an der starken Bewegungsunschärfe. Beim Spielen jedoch ist die Optik erste Sahne.

Breach

Durchbrechreiz

ACTION Vorsicht, Durchschnittsgeballer!

Atomic Games neuer Mehrspieler-Shooter **Breach** ist für 15 Euro als Download über Steam erhältlich. Es erwartet Sie Altbekanntes: Soldaten und Terroristen beschießen einander auf fünf lieblos designten Karten mit fünf üblichen Spielmodi – das ist auf Dauer zu wenig. Vor jeder Runde wählt man eine Klasse, etwa Gunner, Sniper oder Support. Nach einem Match erhält man Erfahrungspunkte, für Levelaufstiege darf man sich neue Waffen und Extras aussuchen – grundsätzlich okay. Richtig spaßig wird's trotzdem nur selten: Atmosphäre kommt aufgrund der dünnen Sounduntermalung erst gar nicht auf. Einziges interessantes Merkmal: Die Engine erlaubt zerstörbare Umgebungen, wer mag, darf etwa Löcher in einen Holzfußboden schießen. Das aktive Deckungssystem ähnlich dem in **Rainbow Six Vegas** funktioniert zwar recht gut, nimmt aber auch etwas Tempo aus den Kämpfen.



FELIX MEINT: „Mir ist wahrlich schleierhaft, warum man als Shooter-Fan **Breach** überhaupt ausprobieren sollte – es gibt so viele bessere Titel auf dem Markt!"



Optisch wirkt **Breach** schon jetzt veraltet und auch inhaltlich bietet der günstige Shooter weniger als die **Battlefield**- oder **Call of Duty**-Reihe.

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

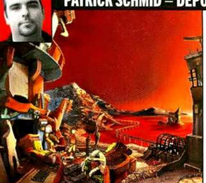
Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – THE WITCHER 2



Warum? Weil der Geralt einfach ein cooler Hund ist, in dessen viel zu große Fußstapfen man nur zu gerne tritt. Und sei es nur, um auch mal erfolgreich bei den Ladies zu sein.

PATRICK SCHMID – DEPONIA



Ich sehne mich mal wieder nach einem richtig fesselnden Adventure und die kommen meist aus dem Hause Daedalic. Leider gibt's noch keinen Release-Termin.

JÜRGEN KRAUSS – BULLETSTORM



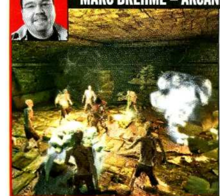
Da bin ich einfach Mensch und will das, was ich (vermutlich) nicht haben darf: die ungeschnittene Originalfassung von **Bulletstorm**. Warum? Das geht Sie gar nichts an!

CHRISTOPH SCHUSTER – DEUS EX: HUMAN REV.



Ich hab mal wieder **Deus Ex** gezockt. Teil 1. Als meine Augen zu bluten aufhörten, war klar: Ich will den Stoff, aber ohne den Schmerz. Also her mit Teil 3 in lecker HD-Grafik!

MARC BREHME – ARCANIA: FALL OF SETARRIF



Cool, dass ich die Story nun auch aus der Perspektive anderer Charaktere erleben kann. Hoffentlich erscheint das **Arcania**-Add-on trotz der Insolvenz von Jowood.

1 Battlefield 3

Entwickler: Digital Illusions CE | Genre: Ego-Shooter | Termin: Winter 2011



Bad Company 2 ist sicherlich ein brillanter Mehrspielershooter. Aber es ist halt doch in erster Linie die Portierung eines Konsolenablegers. Das ändert sich laut Entwickler Dice bei **Battlefield 3**. Dieser führe die reiche PC-Tradition fort und soll dazu wieder mindestens 64 Spieler und dementsprechend größere Schlachtfelder für PC-Krieger bieten.

2 Crysis 2



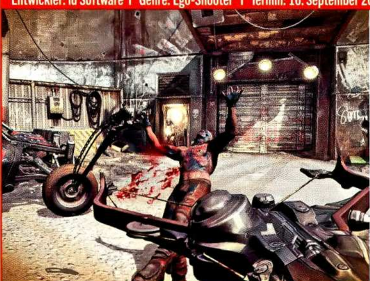
Entwickler: Crytek/Crytek UK | Genre: Ego-Shooter | Termin: 24. März 2011



„Wenn **Crysis 2** an die Verkaufszahlen von **Black Ops** herankommt, dann dürfte es bald mehr **Crysis** geben." Entwickler Crytek gibt sich kurz vor der Veröffentlichung selbstbewusst bis großspurig und kündigt im gleichen Atemzug für den Erfolgsfall **Crysis 3** an. Wir meinen: Immer mal langsam mit den jungen Dönertieren!

3 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16. September 2011



Neben der enormen Wartezeit folgt nun ein weiterer Rückschlag für **Rage**-Interessierte: Die Chancen auf eine Demo stünden laut Hersteller Bethesda zwar nicht bei 0 Prozent, kämen dem aber doch recht nahe. Der Grund dafür? Eine Demo sei bei diesem gewaltigen Titel technisch schlicht nicht möglich. Schade.

Mitmachen & gewinnen!

Ein Blick an die Tankstelle verrät: Super wird immer teurer. Doch nicht so bei uns, wir liefern es umsonst …

Und in unserem Paket mit Super gibt es direkt noch die entsprechenden -Helden und -Schurken. Wir verlosen nämlich fünf Exemplare zu **DC Universe Online**. Super, gell?! Noch besser: Mitmachen ist ganz einfach! Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Bioshock Infinite

Entwickler: Irrational Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2012



Dank **Infinite**-Newsflaute tauchen **Bioshock**-Fans derzeit lieber noch mal ab. Mit dem Roman **Bioshock: Rapture**, der ab 1. März 2011 die Vorgeschichte der Unterwasserstadt schildert und mit den **Bioshock** 2-DLCs **Minerva's Den** und **Protector Trails** (Bild links), die bis spätestens März endlich für den PC erscheinen.

5 Duke Nukem Forever

Entwickler: Gearbox Software/3D Realms | Genre: Ego-Shooter | Termin: 6. Mai 2011



Ja, wir sind nüchtern und nein, wir haben keinen Clown gefrühstückt – der Duke hat tatsächlich ein echtes Release-Datum bekommen. Obendrein spricht er Deutsch und zwar angeblich mit der Stimme von Bruce Willis. Na ja, wir würden dann doch lieber bei John St. John bleiben. Von wegen „Heil dem König, Neugeborenes!" und so …

6 Bulletstorm

Entwickler: People Can Fly/Epic Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 22. Februar 2011



Bulletstorm ist pures Gift. Zumindest für unsere Arbeitsmoral. Denn als am 25. Januar die Demo für Konsolen herauskam (der PC geht Demo-technisch leider leer aus), verabschiedete sich die ACTION-Redaktion quasi geschlossen in die Highscore-Jagd. Derzeitiger Rekord: 7982 Punkte. Wir warten auf Herausforderungen …

7 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action | Termin: 2012



8 TES 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda | Genre: Rollenspiel | Termin: 11.11.2011

9 Mass Effect 3

Entwickler: Bioware | Genre: Rollenspiel | Termin: Winter 2011



10 Brink

Entwickler: Splash Damage | Genre: Ego-Shooter | Termin: Sommer 2011





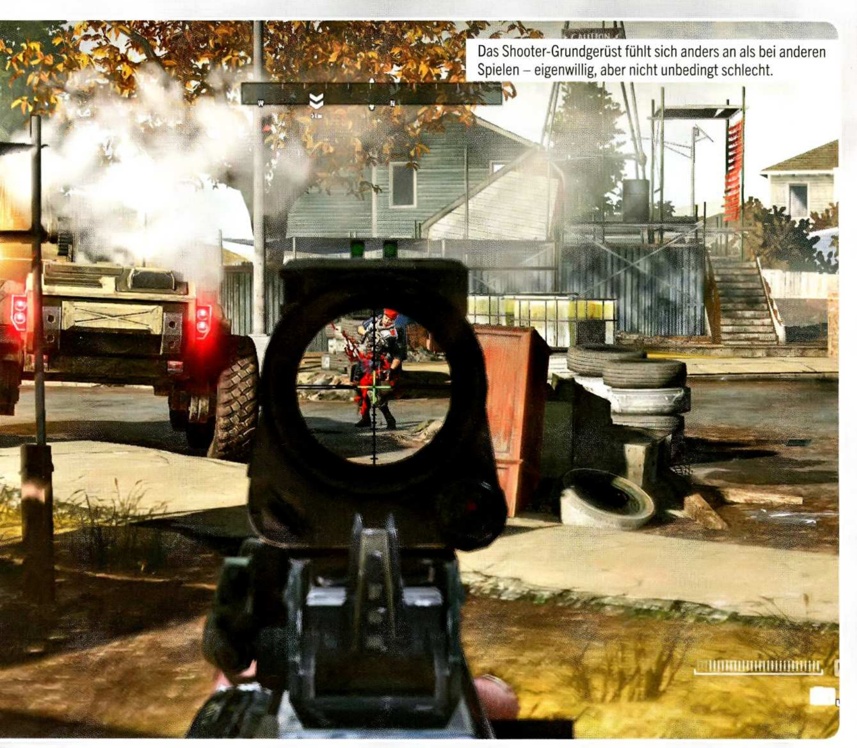
INHALT

Homefront

Toller Einfall, Kim!

Genre: Ego-/Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Kaos | Hersteller: THQ | Termin: 11. März 2011 — Text: Krauß/Eippert/Schmid

Wir haben es gespielt – so ausgiebig wie kein anderer bisher. Bilder, Fakten, BÄM!



Das Shooter-Grundgerüst fühlt sich anders an als bei anderen Spielen – eigenwillig, aber nicht unbedingt schlecht.



Ja, das Leben eines Redakteurs ist hart und ungerecht – vor allem, wenn er mal wieder einen dieser endlos langen, öden Trips über sich ergehen lassen muss. Dieses Mal hat es den Krauß erwischt, der auf Einladung von Publisher THQ nach New York flog, um sich in der THQ Gamers Week, einer Art Mini-Hausmesse, nicht nur **Homefront**, sondern auch **Red Faction: Armageddon**, **WWE Allstars**, **MX vs. ATV Alive**, **Stacking** und vieles mehr anzuschauen. Obendrauf gab's einen abendlichen Besuch in den Kaos Studios, wo er einen aufschlussreichen Blick in die ersten Spielstunden der Einzelspielerkampagne von **Homefront** werfen musste. Na ja, möglicherweise und ganz eventuell fand der Abgesandte das alles vielleicht ja doch gar nicht so übel …

Chaos bei Kaos

Das Zentrum von Manhattan, im Büro der Kaos Studios. Es scheint, als hätte man extra ein ganzes Stockwerk im heruntergekommenen **Homefront**-Stil gestaltet, damit wir stilecht einen Blick in Kaos' finstere Zukunftsvision werfen können. Oder die Mieten hier im Zentrum der Millionenmetropole sind so hoch, dass es für Tapeten, ordentliche Fußböden und Deko-Objekte nicht mehr gereicht hat. Egal, wir fühlen uns sofort pudelwohl hier, hauptsächlich weil wir vor einer Xbox 360 sitzen und uns mit den ersten drei Spielstunden der Einzelspielerkampagne von **Homefront** eine Gefühls-Achterbahnfahrt bevorsteht, wie sie schon lange kein Stück Multimedia mehr bei uns hervorgerufen hat.

Meeeeeeeeehr davon!

Nach dem ganzen Spaß (und vor dem 60-Dollar-Steak, Yummy!) sitzen wir schweißgebadet und zitternd vor dem Monitor und brauchen tatsächlich einen Moment, um das Gesehene zu verarbeiten. Krass! Das Ganze hat uns sogar so beeindruckt, dass wir THQ quasi auf Knien anbettelten, uns doch so schnell wie möglich eine Vorschaufassung zu schicken. Und, wie Sie an diesen vor Information und Unterhaltungswert schier platzenden zehn Seiten erkennen können, hat das offensichtlich geklappt. Deshalb hier, ganz exklusiv, die ersten drei Kapitel von **Homefront** in Wort und Bild! Mit Analysen, Meinungen, Randinformationen und maximaler Infodichte. Doch bevor es losgeht noch ein Hinweis, wenn auch ein ziemlich selbstverständlicher: VORSICHT, SPOILER!

Screen-Info

Die Bilder aus dem Spiel sind überwiegend von uns selbst anhand einer Vorabfassung angefertigt. Sie zeigen das Spielgeschehen des ersten Spieldrittels, so wie es auch im fertigen Spiel aussehen wird. Bilder, die nicht aus **Homefront** stammen, sind entsprechend gekennzeichnet (Artworks, Produktbilder und Realfotos ausgenommen).

?! FAQ

In einem Wort: Taugt's?
JaaberesgibtaucheinpaarKleinigkeitendieunsnervensieheSeite25.

Zurzeit machen doch alle 3D, auch die Typen von Kaos?
Jepp, auch die Typen von Kaos. Jedoch entschieden wir uns, den eingehenden 3D-Check nicht mit der Vorabversion, sondern mit der fertigen Testfassung zu machen.

So, Hosen runter: Wann kommt's und was sagt die USK dazu?
Das Spiel erscheint am 8. März in den USA, am 11. dann in Europa. Und die USK hat offensichtlich keine Probleme mit dem überwiegend auf einer psychologischen Ebene gewalttätigen Spiel. Kurz gesagt: USK-18, ohne Veränderungen.

Ich bin ein Sammelnazi – gibt's eine Special Edition, die meine niederen Gelüste befriedigt?
Ja, gibt es. Für 60 Euro kommt **Homefront** in diesem Fall mit Amerika-Karte, Artbook, einem MP3-Radio, dem Soundtrack und diversen Ingame-Bonusinhalten, die Sie sonst erst freispielen müssten. Und so sieht das Paket aus, nur etwas größer:



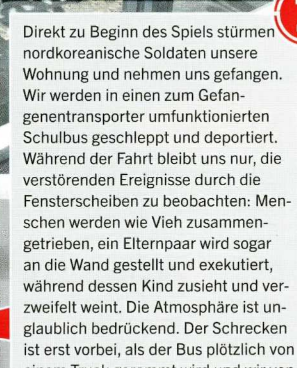
Wer ist der Kerl, der mich auf den nachfolgenden Seiten immer wieder so ernst anschaut?
Sie meinen vermutlich Rex Dickson, den wir im Rahmen der THQ Gamers Week für ein kurzes Interview in ein Hinterzimmer zerren konnten. Er ist der Art Director des Einzelspielerteils von **Homefront** – wenn er also etwas über Atmosphäre und Design erzählt: Glauben Sie ihm ruhig, er weiß, wovon er redet.

Rex Dickson

Kapitel 1 – Der Widerstand

0 Das Geschehen von **Homefront** spielt in einem fiktiven Szenario, in dem Nordkorea immer mehr an Macht gewinnt, seine direkten Nachbarstaaten annektiert und schlussendlich die USA erobert. Wie Nordkorea das alles gelingt, schildert das Intro in Form eines Nachrichten-Zusammenschnitts aller Ereignisse bis zum Jahr 2027. Der alternative Geschichtsverlauf erscheint dabei sehr plausibel und nachvollziehbar.

Das Intro können Sie hier sehen: http://www.youtube.com/watch?v=z6NiAGu4_8s



1 Direkt zu Beginn des Spiels stürmen nordkoreanische Soldaten unsere Wohnung und nehmen uns gefangen. Wir werden in einen zum Gefangenentransporter umfunktionierten Schulbus geschleppt und deportiert. Während der Fahrt bleibt uns nur, die verstörenden Ereignisse durch die Fensterscheiben zu beobachten: Menschen werden wie Vieh zusammengetrieben, ein Elternpaar wird sogar an die Wand gestellt und exekutiert, während dessen Kind zusieht und verzweifelt weint. Die Atmosphäre ist unglaublich bedrückend. Der Schrecken ist erst vorbei, als der Bus plötzlich von einem Truck gerammt wird und wir von Rebellen befreit werden.

2 Mit den Worten „Du hast jetzt Koreaner-Blut an deinen Händen, nun gehörst du auch zum Widerstand!" nimmt uns Rebellenführer Connor mit. Wir kämpfen uns zur Absturzstelle eines Flugzeugs, wo wir erst richtig die Ausmaße der Verwüstung wahrnehmen, die die koreanische Invasion zurückließ. Doch dafür ist keine Zeit, denn unsere Gedanken werden gänzlich vom Überlebenskampf und unserer Flucht vor den feindlichen Soldaten beherrscht.

3 Unser Vorstoß durch die Hinterhöfe der Nachbarschaft wird jäh von einem Panzer gestoppt. Um mit dem Blechungetüm fertig zu werden, flankieren wir es und erobern das von Koreanern besetze Haus zu seiner rechten. Im Obergeschoss finden wir C4-Sprengladungen samt Fernzünder, die wir am Panzer anbringen. Nach einer beeindruckenden Explosion geht es weiter und es folgen erneut actiongeladene Schusswechsel.



Der ferngesteuerte Goliath ist nur ein Vorgeschmack auf das, was Ihnen in der Kampagne und dem Mehrspieler-Teil an Technik-Spielzeug geboten wird. Vor allem Drohnen spielen eine große Rolle. Die Jungs von Kaos kennen sich mit solchem Kram aus, der – ganz nebenbei erwähnt – nicht aus der Luft gegriffen ist, sondern echten militärischen Entwicklungen entspricht: Schon im Vorgänger **Frontlines** (2008) waren solche Fernlenkkiller und -aufklärer ein wichtiger Teil des Konzepts.

„Jeder Spieler soll sich die Frage stellen: Was wäre, wenn jemand in mein Heimatland einmarschieren würde."

Rex Dickson, Lead Level Designer



5 Im letzten Gefecht der Mission wehren wir erneut zahlreiche angreifende Soldaten ab. Hierfür steht uns erstmals das ferngesteuerte Goliath-Fahrzeug zur Verfügung. Mit einem Fernglas markieren wir Ziele und sehen anschließend gemütlich zu, wie der Kampfwagen diese mit seinen mächtigen Kanonen zerlegt. Spaßig!

4 Nachdem wir den Panzer zerlegt haben, treffen wir auf einige Zivilisten, die uns eher feindlich gegenüberstehen und nichts mit uns zu tun haben wollen. Urplötzlich treten jedoch feindliche Truppen auf den Plan und wir müssen uns in einem Haus verschanzen, zusammen mit einer Frau, die ein Baby auf dem Arm trägt. Es folgt ein verzweifeltes Gefecht, bei dem wir heranstürmende Gegner erschießen, während hinter uns die Frau mit dem schreienden Baby kauert. Eine unheimlich beklemmende Szene, die fast schon eine Art von Schuldgefühlen aufkommen lässt, da wir die Frau ja erst in diese Situation gebracht haben.

FAZIT

Die Einführung in die bedrückende Story und das beklemmende Setting gelingt **Homefront** beängstigend gut. Die teils schockierenden Szenen zu Beginn erzeugen eine wahnsinnig dichte Atmosphäre und die erste Mission, bei der wir permanent auf der Flucht vor feindlichen Truppen sind, lässt uns kaum Zeit zum Durchatmen. Ein toller Auftakt!

Kapitel 2 – Das Arbeitslager

1 Das zweite Kapitel schließt nahtlos an das erste an, steht aber im krassen Kontrast zum bleihaltigen Finale des ersten Abschnitts. Im Hintergrund spielt eine beinahe besänftigend leise Musik und Boone führt uns durch das Rebellenlager „Haven". Dieser kleine Fleck Land ist von den Invasoren völlig unberührt und die Einwohner leben ungestört von den Invasoren in dieser winzigen Idylle. Wir sehen spielende Kinder, unterhalten uns mit einer Dame, die gerade ein kleines Beet bepflanzt. Der Frieden hält jedoch nicht lange, denn Boone drängt uns, ihm zu folgen – der nächste Einsatz wartet: Wir werden in ein Arbeitslager eindringen, um von dort einige Peilsender zu stehlen.

2 Wir verlassen Haven durch einen engen, unterirdischen Tunnel. Als wir am Ausgang eine Leiter hinaufklettern, beginnt es draußen zu dämmern. Die Finsternis steht aber auch wieder im Gegensatz zur friedlichen Idylle des Lagers und passt daher ganz gut. Zunächst zerstören wir eine automatische Geschützstellung, die im nebenstehenden Bild zu sehen ist. Dafür müssen wir von Deckung zu Deckung sprinten, bis wir nah genug sind, um eine Granate unter den Benzintank zu werfen.

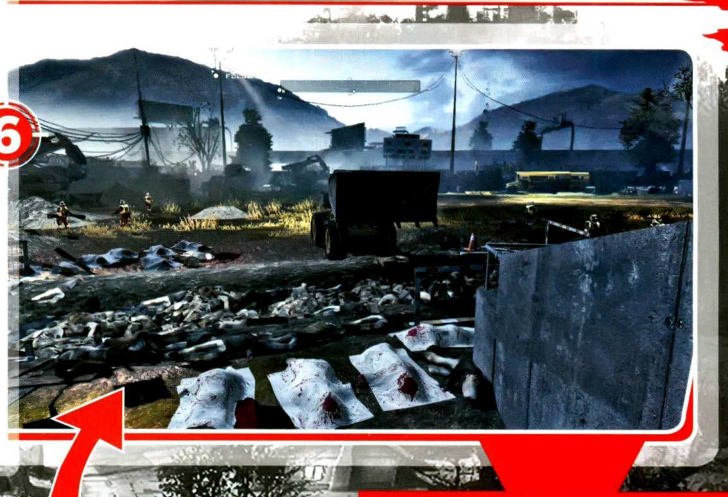
USK-INFO
Homefront geizt nicht mit Blut und Brutalität. Sie erschießen etliche koreanische Soldaten und die getöteten Gegner hinterlassen Blutspritzer auf Böden und Wänden. Daher erhielt das Spiel auch eine „Ab 18"-Freigabe und wird komplett ungeschnitten in Deutschland veröffentlicht.

3 Anschließend führt unser Weg zum Arbeitslager erneut durch Häuser und Hinterhöfe. Unterwegs treffen wir natürlich auf haufenweise feindliche Soldaten. Auffallend bei den Gefechten: Unseren Schießeisen geht schnell die Munition aus, wir müssen häufig die Waffe wechseln. Wir empfanden das als durchaus interessant, da man so verschiedene Waffen ausprobieren kann, auf der anderen Seite aber auch gezwungen ist, mit den Patronen hauszuhalten. Vor dem Eingang des Lagers zerstören wir außerdem einen zweiten automatischen Geschützturm.



Nachdem wir uns den Weg freigekämpft haben, finden wir in einem Haus die gesuchten Peilsender. Beim Verlassen des Gebäudes überblicken wir ein riesiges Areal. Erst auf den zweiten Blick erkennen wir, dass es sich bei den vielen Gräben, die hier den Boden durchziehen, um Massengräber handelt! Wir beobachten außerdem, wie ein Bagger Leichen in die Gruben schaufelt. Unser Kammerad Connor verliert bei diesem Anblick die Nerven und beginnt wild um sich zu schießen, was die Aufmerksamkeit von zahlreichen Feinden und zwei automatischen Geschütztürmen auf uns zieht. Als wir nach einem langem und intensiven Feuergefecht endlich alle Gegner erledigt haben, treffen plötzlich massenweise neue Truppen per Helikopter ein. Der letzte Ausweg: Wir verstecken uns in einem der Massengräber, zwischen Dutzenden Leichen – heftig!

6



„Der Feind ist austauschbar. Es geht mehr ums Opfersein."

Lead Designer Rex Dickson auf die Frage, was Nordkorea beziehungsweise nordkoreanische Spieler zu solch krassen Szenen wie der mit dem Massengrab sagen würden.

5

Wir treffen die Zielperson und folgen ihr in einen Hinterhof. Plötzlich zieht der Mann eine Waffe und bedroht uns – eine Falle! In einer coolen Zeitlupen-Sequenz können wir uns jedoch befreien, sehen uns aber einer Übermacht an Gegnern gegenüber. Nun heißt es Deckung suchen und langsam vorgehen. Zum ersten Mal im Spiel kommt ein wenig Frust auf: Egal wie viele Feinde wir erschießen, es tauchen immer wieder neue auf, so lange, bis wir einen bestimmten Punkt erreicht haben – muss das sein?

4

Im Lager angekommen, werfen wir unsere Waffen in einen Müllcontainer und mischen uns unter die Insassen. Wir sollen eine Kontaktperson treffen und begeben uns auf die Suche. Auch hier herrscht eine äußerst beklemmende Atmosphäre, die Leute leben in extremer Armut, ein kleiner Junge bettelt uns an, da er tagelang nichts gegessen hat.

FAZIT

Eine Mission der krassen Gegensätze: Zunächst das idyllische Haven, am Ende die Szene mit den Massengräbern, die uns wirklich die Sprache verschlagen hat. Darf man so etwas in einem Videospiel zeigen? Kontroverse Diskussionen sind bei solchen Bildern vorprogrammiert. Ach ja, auch den spielerischen Part sollte man nicht vergessen: Hier bewegt sich **Homefront** aber eher auf Einheitsniveau. Die Feuergefechte spielen sich flott, aber auch ein wenig repetitiv, beispielsweise müssen wir im Verlauf gleich drei Mal auf identische Art und Weise einen Geschützturm zerstören. Was uns wirklich bei der Stange hält, ist die beklemmende Geschichte, die das Spiel erzählt.

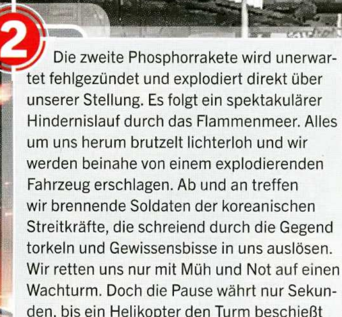
Kapitel 3 – Der Konvoi

1 Die gerade im Arbeitslager erbeuteten Peilsender müssen wir nun an einem Konvoi von Treibstofflastern anbringen, bevor dieser nach San Francisco aufbricht. Doch wie so oft ist dieser Konvoi natürlich stark bewacht. Die Rebellen nutzen das Überraschungsmoment und beschießen die Stellung der Koreaner mit Phosphorraketen und entflammen den Großteil der Feinde. Eine moralisch bedenkliche Aktion, die unsere Begleiterin Rianna auch vehement kritisiert. Hier werden Menschen schließlich bei lebendigem Leibe verbrannt!



„Wir dämonisieren sogar uns Amerikaner."
Lead Designer Rex Dickson im Ausblick auf eine spätere Mission.





2 Die zweite Phosphorrakete wird unerwartet fehlgezündet und explodiert direkt über unserer Stellung. Es folgt ein spektakulärer Hindernislauf durch das Flammenmeer. Alles um uns herum brutzelt lichterloh und wir werden beinahe von einem explodierenden Fahrzeug erschlagen. Ab und an treffen wir brennende Soldaten der koreanischen Streitkräfte, die schreiend durch die Gegend torkeln und Gewissensbisse in uns auslösen. Wir retten uns nur mit Müh und Not auf einen Wachturm. Doch die Pause währt nur Sekunden, bis ein Helikopter den Turm beschießt und dieser mitsamt Insassen umkippt.



Modern Warfare 2

Diese Stelle im dritten Kapitel erinnerte uns sofort an den sehr ähnlich ablaufenden Parkplatzkampf aus **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Dort war die entsprechende Schlacht allerdings dank der wuchtigen Inszenierung und der aufwendigen Explosionseffekte etwas atmosphärischer und die Bedrohung, jeden Moment vom Feind umzingelt zu werden, war besser spürbar.



3 Noch vom Fall gelähmt, liegen wir am Boden, während ein Feindsoldat mit angelegter Waffe langsam auf uns zuschreitet. Erst im letzten Moment walzt ihn der Goliath-Panzer nieder und rettet uns. Schwein gehabt! Wir rappeln uns wieder auf und suchen erneut den Kampf mit den Schlitzaugen.



6 Unser Auftrag ist erledigt und wir fahren während unserer Flucht auf der Ladefläche eines Transporters mit. Doch bevor wir uns absetzen können, taucht ein weiterer Angriffshelikopter auf und eröffnet das Feuer. Wir peilen ihn mit der Zielerfassung des Goliath-Panzers an und holen ihn vom Himmel. Eine Szene, in der es zwar schön scheppert, die wir aber in anderen Shootern schon überzeugender erlebt haben.

5 Auf der anderen Seite des Gebäudes erreichen wir endlich unser Ziel: den Konvoi. Dieser setzt sich just in dem Moment in Bewegung und wir preschen schnellstmöglich auf ihn zu, vorbei an den Gegnern. Kurz bevor der letzte Transporter auf Nimmerwiedersehen verschwindet, heften wir einen Sender an sein Heck. Eine willkommene Abwechslung zwischen den Ballereien!

Kein unbeschriebenes Blatt: Der Story-Autor von Homefront

John Milius, der Autor der Hintergrundgeschichte von **Homefront**, hat bereits Erfahrungen mit einem ähnlichen Invasions-Szenario der Vereinigten Staaten gesammelt. Er führte die Regie zum 1984 erschienenen Film **Die rote Flut** mit Patrick Swayze in der Hauptrolle. Darin springen völlig unerwartet russische und kubanische Fallschirmspringer über Calumet, einer Kleinstadt in Colorado, ab und schießen wild um sich. Jed (Swayze) und seine Freunde entkommen und setzen sich in die Berge ab, wo sie als Widerstandsgruppe um ihr Überleben kämpfen. Später erfahren die Jungs, dass zwar weite Teile der USA besetzt sind, aber noch Hoffnung auf eine Rettung besteht.

4 Nachdem der Parkplatz geräumt ist, stürmen wir einen Supermarkt und bahnen uns erneut den Weg an den Widersachern vorbei. An dieser Stelle fallen uns ein paar technische Mängel auf, darunter kleinere KI-Aussetzer und explosive Fässer, die unter Beschuss zwar nahe stehende Gegner wegschleudern, aber praktisch keine Explosion zeigen. Dafür sind die Fässer nicht rot, sondern gelb.



FAZIT

Auch wenn die dritte Mission im Vergleich zu den zwei bisherigen in puncto Atmosphäre etwas nachlässt, überzeugt sie insbesondere durch die theatralische Flucht durch das Flammenmeer. Zudem erzeugt sie eine gewisse Spannung durch Andeutungen auf die geplante Großaktion in San Francisco, die die Besatzer stark treffen soll. Wir sind gespannt und wollen unbedingt wissen, wie es weitergeht!

Neuigkeiten von der Mehrspieler-Front

Wir kamen, sahen und siegten – so spielt sich der Mehrspielerteil!

Verglichen mit den nervenaufreibenden Erfahrungen der Solokampagne sind die virtuellen Schlachtfelder des Mehrspielerteils reinste Wellness-Oasen. Da wird ganz ohne Psychoterror „nur" aufeinander geschossen ... Da wir ja schon bei früheren Terminen in die Schlacht zogen, können wir auf dem Event in New York unseren geschulten Blick direkt aufs Wesentliche richten: die Oberweite der italienischen THQ-PR-Dame. Eine Ohrfeige später konzentrieren wir uns dann aber doch lieber wieder aufs Spiel: Im Wettstreit mit 31 anderen Pressefuzzis zocken wir erst eine Partie Team Deathmatch, anschließend Ground Control und danach noch beide Spielarten in der sogenannten „Battle Commander"-Variante.

Alles voller Battler hier ...

Battle Commander? Also doch etwas Neues? Jawoll! Das Teil analysiert im Hintergrund jede Partie und markiert besonders gefährliche Spieler – wobei als gefährlich gilt, wer mehrere Feinde hintereinander tötet, ohne selbst virtuell abzuleben. Den so Gezeichneten werden dann Gegner auf den Hals gehetzt. Bedeutet: Jäger finden jeweils die grobe Position und den Gefahrlevel der Gejagten in ihrem HUD. Je gefährlicher ein Spieler, desto mehr Jäger verfolgen ihn und desto genauer kennen die auch seine Position. Die Entwickler wollen die Rachegelüste der Spieler hervorkitzeln – viel mehr als eine lustige Bonusspielart ist das Ganze aber nicht. Trotzdem fällt das Fazit zum Onlinespaß ähnlich aus wie das zum Solopart: Technisch ist **Homefront** nicht gerade brillant, sondern „nur" okay, in puncto Atmosphäre aber kann sich die Konkurrenz schon mal ganz warm anziehen! Rund, frisch und mit Tiefgang – so mögen wir unsere Shooter!





Wer Killstreaks (also Tötungsserien ohne Tode der eigenen Spielfigur) sammelt, wird vom Battle Commander schnell als Ziel für das gegnerische Team markiert.



Eine Battle-Commander-Wertung von fünf Sternen bedeutet: Das gesamte gegnerische Team ist Ihnen auf den Fersen – und weiß genau, wo Sie sind!

Wir waren ~~noch niemals~~ in New York

Da lacht das Meilenkonto: Um Homefront auf Mehrspielertauglichkeit zu checken, war die PCA im Big Apple.


Jürgen und die Frauen: Arg nahe kam der PC ACTION-Redakteur der begehrtesten Frau der Welt (klein, rechts, unscharf, Hintergrund) nicht.



Im Eingangsbereich zum Veranstaltungsort des **Homefront**-Mehrspieler-Events kamen geradezu ost-algische Gefühle auf.


Ein Blick aus dem Penthouse des PCA-Hauptquartiers in Fürth – irgendein Spaßvogel hat da vor dem Fenster ein riesiges Poster von New York bei Nacht aufgehängt.



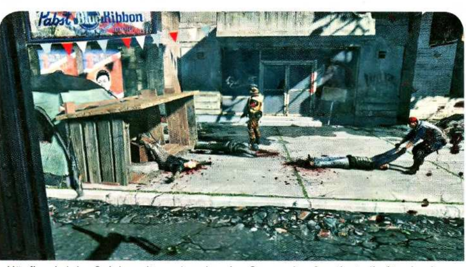


Das haut uns weg!

■ **Fantastische Atmosphäre:** Selten schaffen es Spiele, eine so bedrückende und beklemmende Grundstimmung aufzubauen. Man fühlt sich permanent verfolgt und die teilweise schockierenden Handlungen der Koreaner ließen uns bisweilen mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitzen. Trotzdem wird dem Spieler zu jeder Zeit vermittelt, dass er einen guten Grund für seine Handlungen hat. Dazu tragen auch die befreundeten computergelenkten Rebellen und deren authentische Verhaltensweisen bei.

■ **Gelungene Musik-Untermalung:** Egal ob während der wilden Schießereien oder im ruhigen Haven, die Hintergrundmusik passt und vermittelt toll die Stimmung der jeweiligen Situation.

■ **Großes Gefühlskino:** Ein Positivum, das man in Spielen nicht allzu oft antrifft. In den Bereichen, die wir bisher gesehen haben, waren wir wahrlich in unseren Gefühlen hin- und hergerissen. Egal ob Abscheu und Furcht angesichts des Besatzungs-Terrors, Geborgenheit in Haven oder Schuldgefühle beim Beschützen der Frau mit dem Baby – **Homefront** bietet alles davon.



Häufig wird der Spieler mit erschreckenden Szenen konfrontiert, die für eine beklemmende Atmosphäre, aber auch für die Glaubhaftigkeit des Szenarios sorgen.

■ **Satte Mehrspieler-Action:** Partien, die sich über riesige Karten hinweg verlagern und sich vom kleinen Infanterie-Geplänkel zu ausgewachsenen Fahrzeugschlachten entwickeln – das rockt!

■ **Zweistufiges Erfahrungssystem im Mehrspielerteil:** Einerseits hangeln sich Spieler über die Partien hinweg von Level zu Level, was mit jeder Menge Freischaltkram wie Perks, Waffen und so weiter einhergeht, auf der anderen Seite verdienen sie sich Extras im Laufe einer Partie. Funktioniert prächtig und motiviert ungemein!

■ **Plausibles Setting:** Auch wenn die Story auf den ersten Blick unrealistisch klingt: Bereits das Intro vermittelt dem Spieler die geschichtlichen Hintergründe durchaus glaubwürdig. Und spätestens nach der Busfahrt zu Beginn der ersten Mission kauft man **Homefront** das fiktive Zukunfts-Szenario absolut ab und ist gespannt, was als Nächstes passieren wird.

■ **Explosive Fässer sind gelb:** Endlich bricht mal jemand mit den Konventionen, endlich wagt einer mal was. Gelb ist das neue Rot!

Das geht uns auf die Nüsse!

■ **Technik, die nicht so arg begeistert:** Egal, ob Fässer, die ohne sichtbare Effekte explodieren, Pfützen, die unter Beschuss nicht spritzen, Skripts, die falsch auslösen, oder Holzzäune, die mehr Kugeln abhalten als das A-Team-Mobil – es hapert an der Technik. Und dabei nerven nicht die einzelnen Aspekte, es ist mehr die Summe, die uns das Spielvergnügen trübt.

■ **Künstliche (Nicht-)Intelligenz:** Egal ob Freund oder Feind, in der Zukunftsvision von **Homefront** scheinen alle gleich doof. KI-Kollegen laufen uns im Weg herum, Gegner reagieren komisch oder gar nicht und immer mal wieder entstehen skurrile Situationen. Doof!

■ **Kollisionsabfrage:** Vor allem, wenn es mal eng wird, fällt ein kruder Umstand besonders auf: Sobald wir unseren Helden in die Nähe eines Objektes lenken, fängt er an, wie wild zu hüpfen oder hängen zu bleiben. Das kostet Nerven und virtuelle Leben. Unnötig!



Diese Fragen sind noch offen

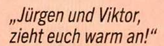
- Wie umfangreich fällt die Spieldauer aus?
- Wie hoch ist die Abwechslung im späteren Verlauf?
- Wie geht die Story weiter?
- Kann die kleine Rebellentruppe wirklich etwas bewegen?
- Bleibt die Atmosphäre durchgehend so hoch?
- Wie steht es mit Langzeitmotivation und Balancing?
- Und die wichtigste Frage überhaupt: Wird es auch rote Explosivfässer geben?

Jürgen meint

*„Schon fast **Half-Life**-esque!"*

Selten gibt es Spiele, bei denen mich sowohl der Einzelspieler- als auch der Mehrspieler-Teil dermaßen antörnt wie bei **Homefront**. Die Atmosphäre ist in den ersten drei Spielstunden so dicht wie Redaktionsküken Schuster, wenn er an einer Rolle Tesafilm schnuppert, ich hoffe nur, dass Kaos Spannung und Tempo auch aufrechterhalten kann – vor allem weil das Spiel technisch nur „gut", keinesfalls aber „brillant" ist.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

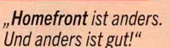


Patrick meint

„Jürgen und Viktor, zieht euch warm an!"

Mein Hauptinteresse gilt dem Mehrspieler-Part und die Idee mit dem Battle-Commander-Modus gefällt mir sehr gut. Ich hoffe auf weitere derartige neue Features, die für genügend Langzeit-Motivation sorgen könnten. Dann werde ich den Kollegen gehörig das Fell über die Ohren ziehen! Dem Einzelspieler-Modus mangelt es bislang an spielerischer Abwechslung; Atmosphäre und Setting sind aber gut gelungen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Viktor meint

*„**Homefront** ist anders. Und anders ist gut!"*

Am meisten gefällt mir an **Homefront** die Andersartigkeit im Vergleich zu den Genre-Konkurrenten: Statt mir den typischen Elite-Soldaten vorzusetzen, erlebe ich das Geschehen durch die Augen eines Normalos, der nur zufällig zum Rebellen wird. Ausrüstung ist knapp, die Verzweiflung groß und meine größte Sorge während des Spiels meistens das nackte Überleben!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

MEISTERN SIE DIE GANZE KUNST DES KRIEGES

In Total War: Shogun 2, dem neuesten Teil der preisgekrönten Strategiespiel-Reihe, erleben Sie das dunkelste Zeitalter der Japanischen Geschichte. Das Land der aufgehenden Sonne ist durch Kriege zerrissen: zehn legendäre Warlords kämpfen um die Vorherrschaft über das japanische Inselreich – und Sie haben die volle Kontrolle.



Rundenstrategie
Taktieren, planen und forschen Sie auf der rundenbasierten Kampagnen-Karte.



Echtzeitstrategie
Erobern Sie das japanische Inselreich des 16. Jahrhunderts in opulenten Echtzeit-Schlachten.

IHR WEG AN DIE MACHT!

Verwalten Sie Länder, Städte und Armeen
Erforschen Sie Technologien, Rohstoffe und Waffen



Rollenspiel-Elemente: Skilltrees zur Entwicklung von z.B Generälen und Technologien

SHOGUN 2 IM DETAIL

- **Volle Kontrolle dank frei drehbarer 3D-Kampagnen-Karte.** Welche Regionen möchten Sie zuerst erschließen, welche Schlachten zuerst bestreiten? Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen.
- **Befehligen Sie riesige Armeen** und Flotten von Kriegsschiffen in opulenten Echtzeit-Schlachten.
- **Taktieren Sie mit Wirtschaft und Diplomatie** und perfektionieren Sie Ihre Management-Skills
- **Nutzen Sie Forschung und Entwicklung** um Ihren Wohlstand, Ihre Armeen und Ihre Machtstellung auszubauen.
- **Spielen Sie online** und erleben Sie den Multiplayer im Zwei-Spieler-Koop-Modus oder kommandieren Sie mit bis zu sieben anderen Spielern Ihre Armeen in gewaltigen Online-Schlachten und Spezial-Kampagnen.
- **Total War für jedermann:** Der übersichtliche Einführungsmodus erleichtert Total War-Neulingen den Einstieg und macht Strategiespiel-Profis und Veteranen der Serie mit den zahlreichen taktischen Möglichkeiten vertraut.



Online-Multiplayer: Führen Sie Ihre Armeen in gewaltigen Online-Schlachten zu Ruhm und Ehre.

Ab 15. März erhältlich!
Total War: Shogun 2 – so muss Strategie 2011 aussehen!













www.sega.de



ABWECHSLUNG IN JEDER DISZIPLIN
Es gibt so viel zu tun auf der Kampagnenkarte! Erschließen Sie neue Provinzen, die Ihnen hohe Steuereinnahmen oder Ressourcen wie Pferde und Eisenerz bescheren, und damit für fortschrittlichere Truppentypen sorgen. Während Sie nach neuen militärischen Technologien forschen und Ihre Armeen vergrößern, dürfen Sie den zivilen Ausbau Ihrer Städte nicht vernachlässigen. Stimmen Sie kriegslüsterne Nachbarn mit Geschenken oder Geiseln friedlich, bilden Sie Ihre Gefolgsleute zu Generälen oder Verwaltern aus und setzen Sie Geishas als Spione oder Ninjas als Attentäter ein.
Soja, Bitchu
Otsu, Omi
Okazaki, Mikawa
Hamamatsu, Totomi
Packende Seeschlachten mit 15 historischen Schiffstypen.
Naginata-Samurai sind nur einer von 30 tödlichen Truppentypen.
Takeda Shingen Daimyo-Figur ▶
COLLECTOR'S EDITION
Beinhaltet die exklusiven freischaltbaren Spielinhalte der Limited Edition
➢ Exklusiver Hattori Clan
➢ Zusätzliches historisches Szenario – Die Schlacht von Nagashino
➢ Exklusives Rüstungs-Set für Ihren Online-Avatar
➢ Online-Startkonto mit extra Erfahrungspunkten für die Charakter-Erstellung
PC DVD
LIMITED EDITION
TOTAL WAR
SHOGUN 2
USK 12
SEGA
▲ Limited Edition Spielversion



Screen-Info

Die Bilder auf diesen Seiten sind ein Mix aus Artworks, die nichts mit dem Spielgeschehen zu tun haben, Renderbildern, die nur wenig mit dem Spielgeschehen zu tun haben, und Screenshots, die eins zu eins das Spielgeschehen in der Qualität und der Perspektive des fertigen Spiels wiedergeben.

Red Faction: Armageddon

Weltuntergangbang

Genre: Action | Entwickler: Volition Inc. | Hersteller: THQ | Termin: Mai 2011

Text: Jürgen Krauß

Ein Spiel, von dem der **Abriss-Simulator** noch richtig was lernen könnte!

„Alles, was entsteht, ist wert, dass es zugrunde geht." Goethes Teufelskerl Mephisto wusste es, wir wissen es und jetzt wissen Sie es auch. Schön für alle zerstörungsinteressierten Spieler, dass sich auch Volition dies als Leitsatz auf die Fahne schreibt und schon seit den indizierten Anfängen der **Red Faction**-Reihe regelrecht zelebriert. Doch wie die Reaktionen auf das 2009 veröffentlichte **Guerrilla** zeigten, war den Fans eine reine Krachbumm-Orgie nicht genug. Sie wollten auch Spieltiefe, Handlung und Atmosphäre. Und das alles kriegen sie jetzt – mit **Armageddon.** Wir ließen uns von THQ nach New York fliegen, um uns das einmal genauer anzuschauen!

Erben bringen Glück!

Bevor man uns an die Xbox-360--Vorschaufassung von **Armageddon** lässt, erklärt man uns in einer kurzen Präsentation, was sich die Storyschreiber für das Spiel ausgedacht haben: Der **Guerrilla**-Aufstand ist Geschichte, dessen Held, Alec Mason, im Ruhestand. Doch rund 50 Jahre und zwei Generationen später steht dem Mars wieder ein Krieg bevor – wobei diese Aussage nicht mal annähernd das Ausmaß der drohenden Katastrophe für die Marsbewohner beschreibt. Ein irrer Weltuntergangskult um den Verrückten Adam Hale wütet auf dem Roten Planeten, zerstört die lebenswichtigen Terraformer und

Armageddon erfindet das Rad nicht neu – aber immerhin das Fahrwerk!

- **Neuer Held:** Darius Mason ist der Enkel des **Guerrilla**-Protagonisten Alec.
- **Mehr Story, spannender erzählt:** Eine lineare Erzählweise ermöglicht Spannung, Grusel und Atmosphäre.
- **Ab in den Untergrund:** Statt einer offenen Sandbox-Spielwelt erforschen Sie das Innere des Mars.
- **Neue Waffen und Fähigkeiten:** Die Magnetkanone, die Schwarzes-Loch-Flinte und das Nano-Armband ermöglichen viel mehr Zerstörung (und Wiederherstellung) als jemals zuvor.
- **Mehrspieler-Modi:** Auf jeden Fall gibt's mindestens eine Koop-Spielart, in der Sie zu viert einer eigenen Story folgen.
- **Frische Fahrzeuge:** Neben neuen Standard-Vehikeln finden Sie auch das L.E.O. Exoskelett, einen schwer bewaffneten Kampfanzug, vor.
- **Überarbeitete Technik:** Die Kamera ist näher am Geschehen, das Zerstörungssystem ausgefeilter – ein Hoch auf die GeoMod Engine 2.5!



?! FAQ

***Red Faction?* Muss ich mir da Sorgen um eine Indizierung machen?**
Prinzipiell: ja. In diesem Fall: nein. **Armageddon** ist zwar blutig und brutal, zeichnet sich jedoch nicht durch übertriebene Gewalt aus. Außerdem sind die Gegner überwiegend nicht-menschlich.

Wenn es schon ins Innere des Mars geht, darf ich dann endlich mal wieder selbst Höhlen buddeln?
Nein, die Zeiten sind vorbei. Außerdem passe das, so Art Director Jason Whiteside, absolut nicht zum Spielkonzept.

Mars? Kriegsgott oder Schokoriegel?
Tatsächlich veranstaltete Volition bei einem **Armageddon**-Event ein Schokoriegelwettessen. Die Kollegen Fischer und Brehme waren aus offensichtlichen Gründen nicht eingeladen. Wie war noch mal die Frage?

*Das letzte **Red Faction** hatte einen lustigen Mehrspieler-Teil – wie steht's um **Armageddon**?*
Auch wenn die Entwickler im Interview nicht allzu freigiebig mit Informationen zum Mehrspieler-Teil waren, so wissen wir doch, dass es einen geben und dieser mindestens einen kooperativen Horde-Modus mit eigener Story haben wird. Mehr dazu im Kasten „PCA investigativ".


Action, Zerstörung, Explosionen – Alltag für unseren Helden in dritter Generation, Darius Mason.

drängt die Marsianer in den Untergrund. Was dort aber auf die Kolonisten wartet, ist noch viel grauenhafter als der menschengemachte Schrecken der Kultisten. Ein namenloses Grauen lauert unter der Oberfläche – und ehe Sie sichs versehen, stecken Sie mittendrin in einem beklemmenden Albtraum, einem Kampf ums nackte Überleben, kurzum: in einem echten Schlamassel. Doch durch Ihre Adern fließt das Blut eines großen Kämpfers: Sie sind ein Darius Mason und Sie stellen sich, wie schon Ihr Großvater, dem Schrecken entgegen, um den Mars zu retten!

À la Mason

Seit der Zeit, als Großväterchen den Vorschlaghammer der Freiheit schwang, ist viel Wasser, pardon, viel roter Staub den Mars hinabgeweht. Oder so. Jedenfalls haben sich Waffen und Ausrüstung inzwischen gehörig weiterentwickelt. Neben Klassikern wie Hammer, Sturmgewehr oder ferngezündeter Sprengladung finden sich nun auch Banshees, Dual-Pistolen oder Schwarzes-Loch-Kanonen im Familien-Waffenschrank. Zwei der destruktiven Argumentationsverstärker haben es uns dabei besonders angetan: die Magnetkanone und das Plasmastrahl-Gewehr. Der erste Schuss aus der Magnetknarre markiert ein Objekt oder einen Gegner, der zweite das Ziel. Was dann passiert, hat zwar mit den physikalischen Grundgesetzen bezüglich Magneten vermutlich null zu tun, der Effekt ist aber ähnlich: Die markierten Objekte ziehen sich an – wobei immer das erste Objekt in Richtung des zweiten befördert wird. Im praktischen Einsatz ergeben sich dabei viele Kombinationsmöglichkeiten: Mensch auf Wand beispielsweise ist noch relativ unspektakulär, Wand auf Mensch ist ungleich interessanter. Mensch auf Mensch zaubert uns ein mittelbreites Grinsen ins Gesicht, und was Kombinationen mit explosiven Fässern angeht … ach, das überlassen wir einfach Ihrer Fantasie. Das Plasmastrahl-Gewehr ist vielleicht etwas weniger attraktiv (Wortspiel-Alarm!), dafür aber mindestens genauso spaßig: Solange Sie den Abzug des Geräts durchdrücken, generiert es einen Plasmastrahl, mit dem sich selbst zig Meter hohe Türme ganz einfach horizontal in der Mitte durchschneiden lassen. Was folgt, ist pure, wenn auch etwas übertrieben wirkende Physik und sieht höchst spektakulär aus: Das Gebilde fällt unter großem Getöse und viel Staub in sich zusammen. Na, hoffentlich gibt's im fertigen Spiel dann auch ausreichend Türme! Die nicht immer glaubhaften physikalischen Effekte sind dabei nicht nur verzeihlich, sondern sogar lobenswert – ähnlich einem Hollywood-Streifen, in dem ein leichter Auffahrunfall eine völlig übertriebene Fahrzeug-Explosion zur

PCA investigativ

Oder: Was die Xbox-Erfolge über Armageddon verraten.

Die in New York vorgestellte Version lief auf einer Xbox – einer Xbox, die nach einem Blick ins Dashboard brav sämtliche Achievements (zu Deutsch: Errungenschaften beziehungsweise Erfolge) des Spiels, ausspuckte. Zwar ändern die sich kurz vorm Release gern noch mal und auch sind Achievements für PCler oft uninteressant, jedoch verraten diese gelegentlich einige sonst von den Entwicklern verschwiegene Details – so wie diese hier:

SURVIVAL OF THE FITTEST
Make it to the surface

Es wird also mindestens einmal im Spielverlauf zurück auf die Mars-Oberfläche gehen.

BLOOD ON THE WINDSHIELD
Ram 5 enemies with the <Marauder Flyer>

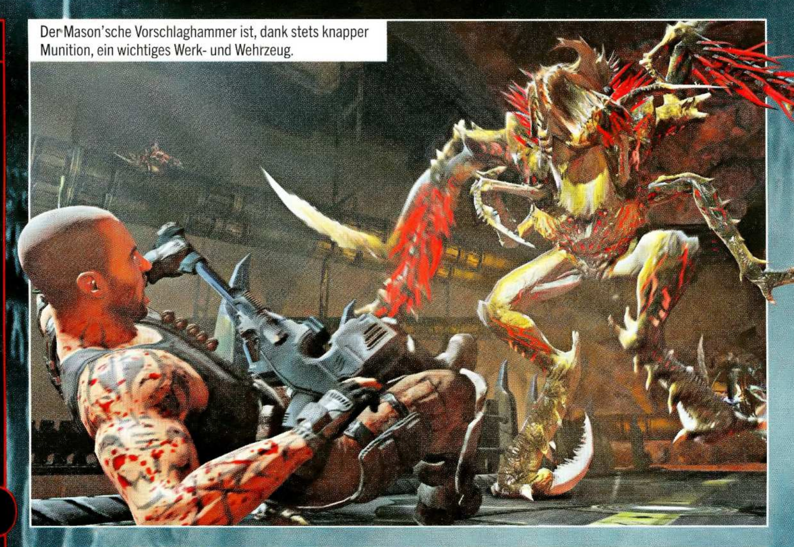
Zu den benutzbaren Fahrzeugen zählen nicht nur ein Exoskelett und ein Walker, sondern offensichtlich auch gegnerische Fluggefährte. Die spitzen Klammern deuten jedoch darauf hin, dass sich der Name des betroffenen Vehikels noch ändern wird.

ARMY OF FOUR
Complete a wave beyond 9 without any players bleeding out, during online play

Dieser und ein paar andere, ebenfalls auf Angriffs-Wellen bezogene Erfolge lassen Rückschlüsse auf den Mehrspieler-Modus zu: Bis zu vier Spieler stellen sich kooperativ mindestens 30 Angriffswellen des Feindes entgegen – möglicherweise sogar mehr. Zu Boden gegangene Spieler können dabei wiederbelebt werden. Entwicklerangaben nach soll es sogar eine eigene Nebenhandlung für den Koop-Modus geben.



Die Erfolge verraten es: Es wird mindestens einen Koop-Modus mit Angriffswellen geben.



Der Mason'sche Vorschlaghammer ist, dank stets knapper Munition, ein wichtiges Werk- und Wehrzeug.





Der Plasmastrahl aus diesem Gewehr schneidet Gebäude wie Rowdy Fischer andere Verkehrsteilnehmer.



Der Nano Forge hat eine Rekonstruktionsfunktion, die nahezu alle Objekte wiederherstellt.

Folge hat. Außerdem: Wer weiß schon um die Naturgesetze auf dem Mars? Sie vielleicht?

Technik-Check

Optik und Sound sind zwar nicht gerade überwältigend, aber zweckdienlich und insgesamt völlig in Ordnung. Die GeoMod Engine 2.5 leistet gute Dienste und passt super zum arcadelastigen Gameplay, wobei „Arcade" in diesem Fall bedeutet: Unser Held kann übertrieben weit springen, ohne zu ermüden, tief fallen, ohne sich zu verletzen, und sich selbst durch Kugelhagel mit Hechtrollen auf Gegner zubewegen, ohne zu sterben. Allerdings fallen gerade bei den Hechtsprüngen und bei den Ellenbogen-Nahkampfattacken und überhaupt an vielen Ecken und Enden des Spiels deutliche Parallelen zum Xbox-exklusiven **Gears of War 3** auf. Und auch wenn das „geklaut" schmeckt: Viel wichtiger ist, dass es perfekt funktioniert. Das mag für die Konsole durchaus zutreffen, für eine Maus-/Tastatur-Umsetzung haben wir da aber noch Zweifel.

An die Controller!

Um all die Blei-, Nano-, Plasma-, Raketen- und Magnet-Schleudern auch in Aktion sehen zu können, schickte uns THQ in einen Demo-Level, wo wir nach Herzenslust experimentieren durften. Freilich standen dort jede Menge Gebäude herum, auf die wir umgehend unser Wissen über reversible Architektur anwandten. Als wir anschließend um uns blicken, steht wirklich kein Stein mehr auf dem anderen. Wir wollen schon in den nächsten Level starten, als uns jemand auf den sogenannten Nano Forge hinweist, quasi ein Familienerbstück in Form eines Armbands, das über die Jahre so lange mit Nano-Technologie vollgestopft wurde, bis es dem Träger schon fast übersinnliche Fähigkeiten verleiht. Neben „Impact" – eine Kraft, die wohl am ehesten mit einer Jedi-Machtstoß-Druckwelle zu vergleichen ist – verleiht das Teil Darius auch Reparaturfähigkeiten. Ein Tastendruck und schon fügen sich unter blauem Leuchten Gebäudefragmente, Staub und Steine wie von Geisterhand zusammen, bis nach wenigen Sekunden wieder ein vollständiges Gebäude vor uns steht. Alles, was Sie also im Spiel auseinandernehmen, können Sie auch wieder zusammensetzen – und dass Volition daraus sogar echte Spielelemente basteln kann, entdecken wir am Ende des zweiten vorgestellten Levels: Ein riesiger, spinnenartiger „Marauder Scout Walker" setzt uns darin mit Energiestößen so heftig zu, dass der Untergrundbau, in dem wir dem Vieh gegenüberstehen, schon nach kurzer Zeit kaum mehr Deckung aufweist. Also flugs den Nano Forge aktiviert und schon spenden uns ein paar eben noch zerbröselte Kisten und Beton-Wälle Schutz. Das war vielleicht nicht der beste Zwischenboss-Kampf

Unter der Mars-Oberfläche lauern allerlei außerirdische und -marsianische Scheußlichkeiten …



… und zum Glück auch jede Menge Zerstörbares. Man versprach uns sogar ganze Siedlungen unter der Erde!

aller Zeiten, aber immerhin etwas Frisches. Kurze Zeit später stellen wir mit Bedauern fest, dass wir für dieses Reparatur-Tool auch einen Preis zahlen müssen: Bei einem Feuergefecht in einem Turbinenraum, der sich über mehrere Ebenen erstreckt, lernen wir, Gegner auszuschalten, indem wir ihnen den Boden unter den Füßen wegballern. Dieser Trick funktioniert aber in beide Richtungen – und so passierte es uns nicht nur einmal, dass man uns (oder wir uns versehentlich selbst) zwei Etagen nach unten beförderte, was Darius zwar nicht umbrachte, aber weite Umwege bescherte. Wie oft wir zudem durch unachtsame Schritte in Löcher fielen, verschweigen wir lieber. Also: Nach dem Feuergefecht immer schön wieder aufräumen, nicht dass sich jemand verletzt!

Rück-Evolution

Der größte Fortschritt von **Armageddon** gegenüber **Guerrilla** ist eigentlich eher ein Rückschritt: Das neue **Red Faction** verzichtet nämlich auf die offene Spielwelt des Vorgängers. Eine gute Entscheidung, die nicht nur all die Probleme von zu viel Freiheit – wie lange Laufwege, zu wenig Leben in der Spielwelt und so weiter – mit einem Wisch beiseitefegt, sondern es auch viel eher ermöglicht, eine gute Geschichte fesselnd zu erzählen. Für maximal viel Spannung sorgt zudem die Gruselatmosphäre des Mars-Untergrunds, die eine eigene Art von Horror erzeugt: Es geht nicht um das beklemmende Gefühl des Alleinseins, das jemanden weit abseits jeglicher Zivilisation befällt – so wie es vielleicht ein **Dead Space 2** hervorruft. Nein, es dreht sich vielmehr alles um den Horror des Heimatverlusts und den Schrecken der Erkenntnis, dass man sich und die Seinen statt in den rettenden Bunker in eine bluttriefende Hölle führt. Und tatsächlich, der kurze Spielausschnitt im Untergrund wirkt gruselig, auch wenn wir dank eines abschnittsweise zur Verfügung stehenden Kampfanzuges eigentlich wenig fürchten müssten … Was genau Sie dort erwartet, lassen wir lieber unerklärt, aber es hat mit teils riesigen Monstern zu tun, Gegnern, die aus Schleimpfropfen hervorkriechen und Kreaturen, die wie aus dem Nichts hinter Ihnen stehen.

Darf ich vorstellen?

Vieles müssen wir uns selbst nach diesem tiefen Einblick ins neue **Red Faction** noch vorstellen: Mehrspielerteil, Abwechslung, Story, ausreichend Zerstörbares, genügend Fahrzeuge und so weiter. Freilich versprachen uns die Entwickler, alles viel besser zu machen als jemals zuvor. Klar. Aber in vielen Aspekten ist doch eine Tendenz erkennbar – und die geht tatsächlich nach oben. Gut war schon **Guerrilla**. Und wenn alles glattläuft, überflügelt **Armageddon** seinen Vorgänger und wird sogar richtig gut.

Spiel-Film

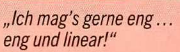
Da rappelt's im Red-Faction-Universum!

Parallel zum Spiel erscheint im Mai dieses Jahres auch der Film **Red Faction: Origins**. Er erzählt die Geschichte zwischen **Guerrilla** und **Armageddon** und wird vom zu NBC gehörenden Syfy Network TV produziert, das sich, ganz transmedial, wohl auch in die Handlung von **Armageddon** einmischen wird – natürlich nur, um sicherzustellen, dass Spiel und Film gut zusammenpassen. Im Raum stehen außerdem XBLA- und PSN-Spiele, Romane, Comics und so weiter. Und weil es so schön passt, gleich noch ein Gerücht: Rachel Bilson (**O.C. California**, **Jumper**), die Tochter von THQ-Chef Danny Bilson, wird in einer der Hauptrollen von **Origins** zu sehen sein.



Rachel Bilson (links), hier in der NBC-Serie **Chuck**.

Jürgen meint



„Ich mag's gerne eng … eng und linear!"

Ich fand – und Art Director Jason Whiteside teilt im Übrigen diese Meinung –, dass dem Vorgänger die offene Spielwelt einfach nicht gutgetan hat. Klar war es cool, planlos umherzufahren und Häuser zu sprengen – aber eben nicht sehr lange. Deshalb freue ich mich, dass **Armageddon** enger, linearer und spannender werden soll, auch wenn das einen tiefen Einschnitt in meine spielerische Freiheit bedeutet. Man versprach mir außerdem, dass es ausreichend Zeug im Spiel geben wird, das ich kaputtklopfen darf – und das will ich, angesichts der zerstörerischen Schießeisen, unbedingt glauben!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Am Anfang des Spiels werden Sie von Ihrem Waffenmeister (im Hintergrund) begleitet und das Tutorial steht im Vordergrund.

Screen-Info

Die Screenshots stellte uns allesamt Publisher Kalypso zur Verfügung. Die Bilder entsprechen im Großen und Ganzen der Qualität des Spiels, allerdings wies unsere Version noch Probleme mit den Detaileinstellungen auf.

The First Templar

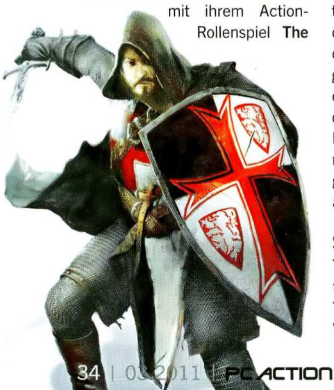
Ritterkreuzschmerzen

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso | Termin: 30. März 2011

Text: Sebastian Weber

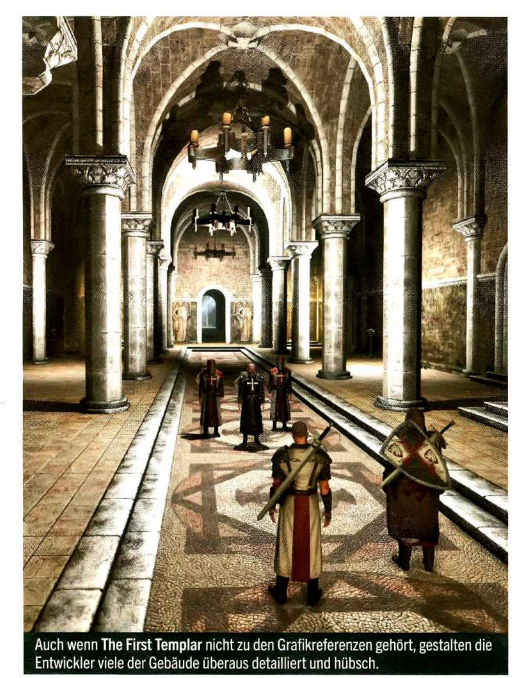
Ein Action-Rollenspiel mit Fokus auf Koop-Modus – klingt besser, als es aktuell ist.

Die Legende des Heiligen Grals kennt seit König Artus' Zeiten jeder und sie beschäftigt die Menschen immer wieder, sei es in der Kunst, in Romanen oder Filmen. Publisher Kalypso und **Tropico 3**-Entwickler Haemimont Games erzählen nun mit ihrem Action-Rollenspiel **The First Templar** ebenfalls ein Abenteuerstück rund um den sagenumwobenen Gegenstand. Als Schauplatz dienen 20 historische Orte im Europa des 13. Jahrhunderts. Dort befinden sich die beiden Hauptcharaktere, ein junger Tempelritter und eine französische Adelige, die der Ketzerei angeklagt ist, auf der Flucht. Während ihrer aufregenden Reise quer durch Europa erfahren sie nach und nach von den umheimlichen Kräften des Heiligen Grals und kommen einer mörderischen Verschwörung gegen den Orden der Tempelritter auf die Spur.



Satte Action, viel Abwechslung

The First Templar ist aber kein typisches Rollenspiel wie **Risen**, **Two Worlds 2** oder andere Genre-Vertreter, sondern legt den Fokus deutlich auf schnelle Action und vor allem seinen Koop-Modus. Die Geschichte ist deshalb in einzelne Levels unterteilt, die alle nicht direkt zusammenhängen. Mal streifen Sie über die sonnendurchfluteten Hänge Zyperns, mal durch einen nebeligen, gruseligen Wald. Das Kampfsystem fällt simpel aus. Die linke Maustaste löst Attacken aus. Sie brauchen nur das richtige Timing, um die Hiebe nahtlos aneinanderzureihen. Mit der Leertaste blocken Sie Gegner oder Pfeile ab, die rechte Maustaste benötigen Sie hin und wieder für stärkere Kombos. Diese Spezialangriffe fallen je nach gewähltem Charakter anders aus. Der Tempelritter hetzt mit Schwert und Schild bewaffnet durch die Gegend und ist somit eher für den Nahkampf ausgelegt. Die adrette Französin geht da etwas weniger offensiv vor und nutzt eine Armbrust und Dolche. Zudem verstecken die Entwickler in den Arealen immer wieder Kisten, die Rüstungsgegenstände und andere Waffen enthalten. Wenn Sie dann solch ein Rüstungsset vervollständigt haben, dürfen Sie Ihren Ritter damit ausrüsten. Es gibt aber auch Truhen, in denen Sie lediglich Bonus-Gegenstände finden. Die erhöhen die Bewegungsgeschwindigkeit oder verändern die Sicht Ihrer Figur, sodass sie zum Beispiel fortan versteckte Fallen erkennt. Da sich die Charaktere unterscheiden, gibt es auch unterschiedliche Fähigkeiten, die Sie ihnen beibringen können. Wenn Sie Gegner erledigen oder Quests erfüllen, bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben, mit denen Sie Skills freischalten. Die enorme



Auch wenn **The First Templar** nicht zu den Grafikreferenzen gehört, gestalten die Entwickler viele der Gebäude überaus detailliert und hübsch.



Viele Dungeons sind mit Fallen gespickt – und nicht alle sind offensichtlich wie diese hier. Dank einer Fähigkeit können Sie später solche Hindernisse erkennen.



20 verschiedene Orte in ganz Europa besuchen Sie im Spielverlauf – Zypern oder gruselige Wälder und Dörfer wie auf dem Bild. So kommt keine Langeweile auf.

Zahl an wählbaren Fähigkeiten ist in vier Kategorien unterteilt und alle haben unterschiedliche Auswirkungen. Manche bringen neue Kampfkombos, andere erhöhen die Zahl an Lebenspunkten und so weiter. Dadurch können Sie jeden der beiden Charaktere nach Belieben entwickeln.

Gemeinsam zupacken

Im Einzelspieler-Modus haben Sie darüber natürlich die volle Kontrolle, denn per Tabulator-Taste springen Sie jederzeit zwischen den beiden Helden hin und her und steuern so denjenigen, welchen Sie gerade benötigen. Den anderen lenkt dann die künstliche Intelligenz. Sie dürfen aber Befehle geben, damit Ihr Begleiter auch macht, was Sie möchten. Löblich: Die Entwickler entwerfen den Singleplayer-Modus so, dass auf Wunsch jederzeit ein Freund von Ihnen einsteigen kann und Sie das Abenteuer gemeinsam erleben. Das geht entweder per Splitscreen-Modus an einem PC oder vermutlich auch online, eventuell über Steam. Die Entwickler sind sich im Moment noch nicht sicher, wie ihr System über das Internet aussehen soll. Sobald Sie den Koop-Modus nutzen, ändert sich aber die Spielweise. Die Entwickler setzen nämlich immer wieder auf Fallen und Rätsel, die auf Teamwork ausgelegt sind. Wir sehen zwei Beispiele: In einem Raum eines Dungeons stehen Ihre beiden Hauptfiguren vor einem verschlossenen Tor. Vor Ihnen befinden sich Steinplatten, welche Symbole zieren. Diese stellen sich schnell als überdimensionale Knöpfe heraus. Also muss sich einer der Spieler auf eine Platte stellen, der andere sucht dann den Hebel im Raum, der dasselbe Symbol trägt. Dieses Spielchen treiben Sie dann ein paarmal und wie von Zauberhand öffnet sich die Tür, die den Weg versperrt.

Anspruch für graue Zellen

Ein etwas komplexeres Rätsel sieht wie folgt aus: In einem anderen riesigen Raum eines Dungeons sollen Sie eine Schlucht überqueren. Vor Ihnen befindet sich eine Brücke, die allerdings L-förmig gebaut ist. Sprich: Die Hälfte der Brücke können Sie passieren, die andere steht senkrecht vor Ihnen. Direkt neben Ihnen wartet ein Hebel darauf, betätigt zu werden. Dieser senkt eine andere Brücke ab, die sich in einem höher gelegenen Gang befindet. Ihr Kollege kann also dort hinauf, den neuen Steg hinter sich lassen und dann einen weiteren Hebel betätigen, der wiederum Ihre Brücke kippt, sodass Sie weiterkommen. Auf der anderen Seite finden Sie abermals einen Schalter, der für Ihren Freund den weiteren Weg ermöglicht, und so weiter. Solche Denkaufgaben kennt man zwar schon aus **Tomb Raider**, doch im Koop-Modus machen sie Spaß und erfordern klare Absprachen. **The First Templar** macht also bisher einen soliden Eindruck. Zwar wirken manche Bewegungen hölzern und das Kampfsystem arg simpel, doch das kann sich beides noch ändern. Erstgenanntes obliegt Haemimont, bis zum Release zu verbessern. Zweitgenanntes ändert sich hoffentlich im Spielverlauf durch anspruchsvollere Kombos. Wenn die Entwickler also noch ein wenig Feinschliff betreiben, könnte ihr Action-Rollenspiel für spaßige Koop-Abende sorgen.

Sebastian meint



„Potenzial ist vorhanden – es fehlt aber an Schliff."

Meine Begeisterung für **The First Templar** hält sich bisher in Grenzen. Auf mich wirkt das Spiel im Moment noch ein wenig zu steril, zu hölzern – gerade bei den Kampfanimationen – und stellenweise zu simpel. Doch man muss auch ganz klar sagen, dass die Version, die wir gesehen und gespielt haben, noch nicht fertig war und zum Beispiel noch keine Sprachausgabe enthielt. Solche Dinge bringen einiges an Atmosphäre und könnten so meinen Ersteindruck nach oben korrigieren. Was mir auf jeden Fall gefällt, ist der Koop-Modus: Zusammen mit einem Freund fiese Ritter vermöbeln und knifflige Rätsel lösen, das kann ich mir für einige Abende ziemlich spaßig vorstellen. Potenzial ist also allemal da, die Entwickler müssen nur hier und da noch ein wenig nachlegen und Sounds implementieren sowie an der Grafikschraube drehen. Aber es ist ja noch Zeit.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen aus dem **Skyrim**-Trailer. Es existieren zwar schon Screenshots zum Spiel, die Sie auf pcaction.de betrachten können, doch aus rechtlichen Gründen dürfen wir diese nicht im Heft drucken. Dennoch wollten wir Ihnen unsere Spieleindrücke nicht vorenthalten.

Schon einmal konnten der Drachengeborene und seine Verbündeten die Drachen aus der Welt verbannen. An dieser alten Legende sollten Sie sich für Ihre **Skyrim**-Laufbahn ein Beispiel nehmen.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Gib dir die Himmelskante!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Game Studios | Hersteller: Bethesda Softworks | Termin: 11. November 2011

Text: Christoph Schuster

Die **Fallout**-Macher kehren zurück zu ihren Wurzeln und den Ältestenprophezeiungen.

Der Herr der Ringe, der Hexer-Geralt-Zyklus oder die **Bibel** – ja, wir lieben Fantasy-Bücher. Und was wären solche Schinken ohne zünftige Prophezeiungen vom Ende der jeweiligen Welt? Das dachten sich wohl auch die Jungs von Bethesda, als sie einst begannen, ihre **Elder Scrolls**-Weissagungen zu erschaffen. Der letzte Teil **The Elder Scrolls 4: Oblivion** schloss mit dem Ende einer Dynastie das dritte Zeitalter in der Spielwelt Tamriel ab. Und was macht der Herr Geschichtsschreiber am Ende so einer Ära? Richtig, er klappt das Buch zu, holt den nachfolgenden Band aus dem Regal und feiert die nächste Weltbedrohung ab.

Blick aus der Zukunft

Seit **The Elder Scrolls 4** sind in Tamriel etwa 200 Jahre vergangen. Die Geschehnisse aus diesem Spiel und den Vorgängern setzten ein beängstigendes Ereignis in Bewegung: die Rückkehr der Drachen in die Welt und mit ihnen die Rache des Gottdrachen Alduin. Das hat den Vorteil, dass wir Spieler es in **Skyrim** erstmals mit den mächtig coolen Feuerbestien zu tun bekommen. Dummerweise suchen die Schuppenbiester unentwegt Streit und der Drachengeborene, der sie als Einziger aufhalten kann, gilt seit Jahrhunderten als verschollen. Der erfahrene Rollenspieler weiß: Wann immer Auserwählte gebraucht werden, schlüpft er im Spiel in deren Haut. So auch in diesem Fall.



Viele Jahrhunderte vor den Geschehnissen der **TES**-Spiele zogen die Drachen erstmals durch die Welt Tamriel und tyrannisierten deren Bewohner.

Ganz schön schön

Doch nicht nur historisch wagen die Entwickler einen Schritt nach vorne: Die alte Gamebryo-Engine (**Fallout 3, Oblivion**) wanderte auf den Sperrmüll, hinter **Skyrims** Texturen verrichtet ein komplett neuer Grafikmotor seinen Dienst. Das Ergebnis sind filigrane Schatten, eine realistische Wasserdarstellung, enorme Weitsicht, bildhübsche Umgebungen und rundum verbesserte Figuren. Bethesdas ganzer Stolz ist aber das Wettersystem: Schnee rieselt nicht nur sanft herab, sondern bleibt auch realistisch liegen!

Außen hui, innen hui

Apropos Stolz: Mit den Scharmützeln in der Spielereihe zeigten sich die Entwickler im Nachhinein weniger zufrieden. Statt des bisherigen, altbackenen **TES**-Kampfsystems kombinieren Sie in **Skyrim** beliebig Ausrüstungsteile und Kampfarten. So darf Ihr Recke ganz nach Gusto ein Schwert und einen Schild tragen, eine Zweihandaxt schwingen oder einen Knüppel in Verbindung mit einem Zauber anwenden. Egal wie Sie sich entscheiden, die Kämpfe fallen taktischer aus. Stumpfes Rumgeklicke bringt Sie nicht weiter, stattdessen gilt es, im rechten Moment zuzuschlagen. Alternativ bleibt wieder der Griff zum Bogen. Zwar

Land in Sicht – die Welt von Skyrim im Überblick

Nach Vvardenfell (Morrowind) und Cyrodiil (Oblivion) spielt das neue TES im nördlich gelegenen Himmelsrand.

Solitude
Winter Hold
Dawnstar
Markarth Side
Windhelm
Whiterun
Falkreath
Riften
Skyrim
Hammerfell
Cyrodiil

LEGENDE

- Diese Städte besuchen Sie in **TES 5: Skyrim.**
- 1 In dieser Schlucht warten heilige Prüfungen auf Sie.
- 2 Eisige Gletscher prägen die Küstenregionen.
- 3 Die zentrale Tundra ist klimatisch eher gemäßigt.
- 4 Im milderen Süden erwarten Sie Wälder und Sümpfe.
- 5 Diese Stadt existiert im **TES**-Atlas, nicht aber auf einer Karte in Bethesdas Studio. Schafft sie es ins Spiel?

dauert das Spannen der Fernwaffe nun länger, doch dafür schalten die Wilhelm Tells unter Ihnen ihre Gegner über große Distanzen mit nur einem Treffer aus.

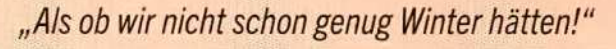
Zu allem fähig …

Wichtig sind bei solchen Übungen die neuen Perks. Diese Fähigkeiten bewährten sich in **Fallout 3** und halten daher in **Skyrim** Einzug. Sie suchen sich nach jedem Stufenanstieg einen weiteren Perk aus, wobei die auf 50 angehobene Levelgrenze Ihren Aufrüstbemühungen zugute kommt. Zusätzlich zu diesen Standardskills stehen dem Helden mit fortlaufender Spielzeit besondere Mächte zur Verfügung, die Sie ganz dreist aus den Seelen besiegter Feuerechsen stibitzen. Mit den gewaltigsten dieser Sprüche teleportieren Sie sich nach Belieben herum oder rufen gar einen eigenen Schuppenflügler als Mitstreiter herbei. Lauffaules Gefolge sei an dieser Stelle beruhigt: Auch ohne Teleport lassen sich große Distanzen überbrücken. Die Entwickler behalten das bewährte Schnellreisesystem aus **Fallout 3** bei.

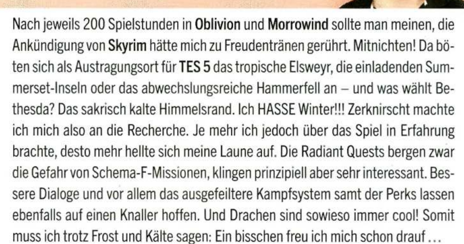
Unterhaltungswert

Da in Rollenspielen nicht nur viel gekämpft, sondern auch fleißig gequasselt wird, legt Bethesda diesmal noch größeren Wert auf glaubhafte Dialoge. Unterhaltungen finden direkt in der Spielwelt statt, nicht mehr in einem eigenen Fenster, und Gesprächspartner gehen dabei anderen Tätigkeiten nach: Der Barkeeper putzt seine Theke, der Metzger schlachtet (dioxinfreie) Rinder. Dass die Bevölkerung eigene Tagesabläufe besitzt, versteht sich quasi von selbst. Als größte Neuerung auf diesem Gebiet nennt Bethesda die „Radiant Quests“. Das bedeutet, dass das Spiel selbst ganz kapitalistisch sein Angebot an Ihre Nachfrage, will heißen Spielweise, anpasst. Streifen Sie als Siegfried ohne Roy und Tiger durch die Lande, könnte Sie eines Tages ein anderer Magier zum Duell herausfordern. Einen fetten Ritter in voller Rüstung hätte der Zaubertrickser dagegen ignoriert. Zudem passen sich Quests an Ihren Spielstand an. Müssen Sie etwa eine vermisste Dame suchen, platziert das Spiel die Lady bewusst an einem Ort, den Sie noch nicht erkundet haben. Und damit sich dabei niemand langweilt, setzt das kluge **Skyrim** rund um das holde Weib eine ganze Menge Unholde und Bestien, deren Stärke sich nach dem Level Ihres Helden richtet. Klingt doch vielversprechend, oder? Klaro, muss sich aber trotzdem erst noch in Aktion beweisen. Außerdem erscheint uns die nordische Region Himmelsrand als Schauplatz etwas eintönig. Allerdings wäre es nicht das erste Mal, dass Bethesda einer toten Einöde frisches Leben einhaucht.

Christoph meint

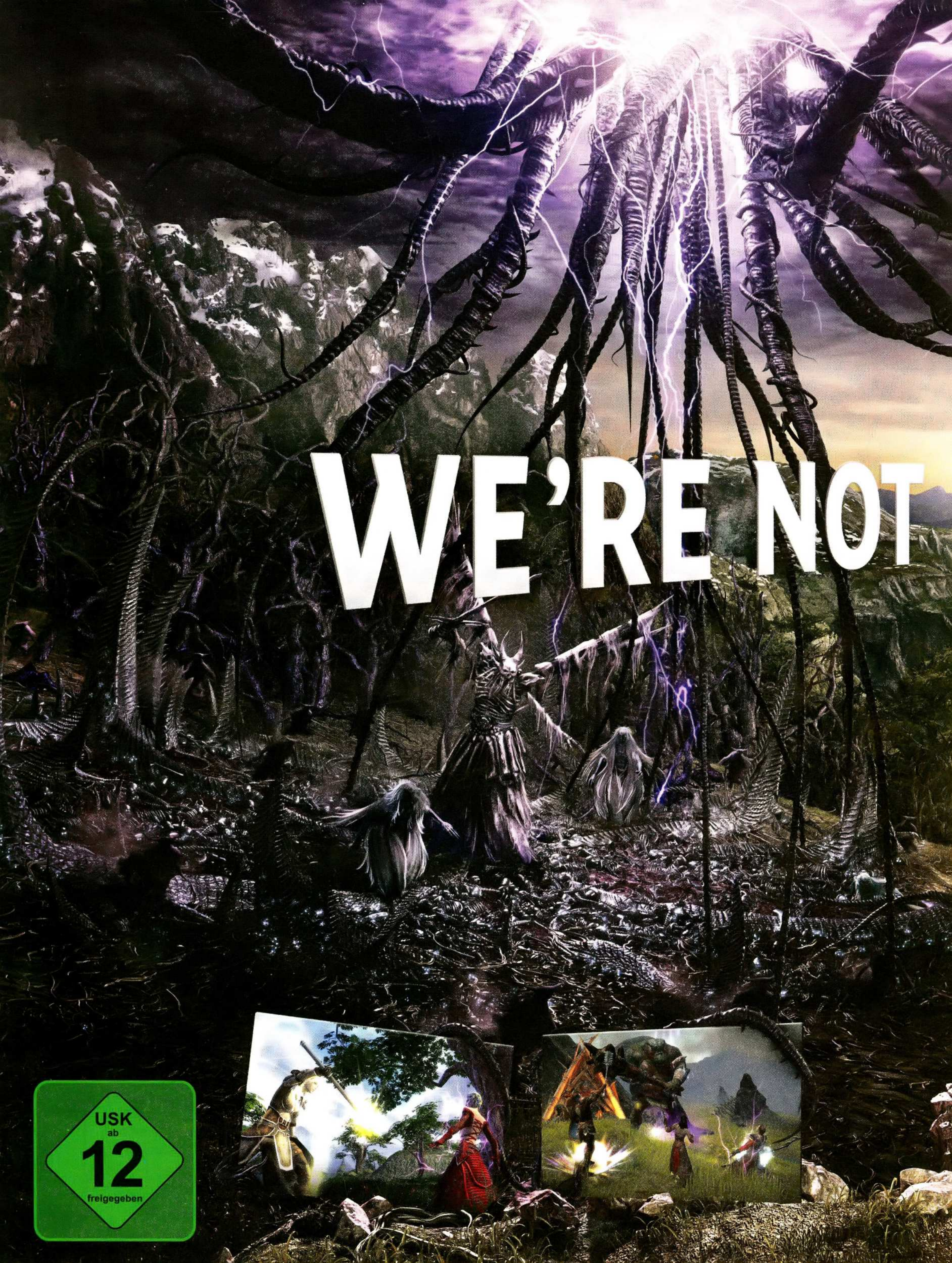


„Als ob wir nicht schon genug Winter hätten!“



Nach jeweils 200 Spielstunden in **Oblivion** und **Morrowind** sollte man meinen, die Ankündigung von **Skyrim** hätte mich zu Freudentränen gerührt. Mitnichten! Da böten sich als Austragungsort für **TES 5** das tropische Elsweyr, die einladenden Summerset-Inseln oder das abwechslungsreiche Hammerfell an – und was wählt Bethesda? Das sakrisch kalte Himmelsrand. Ich HASSE Winter!!! Zerknirscht machte ich mich also an die Recherche. Je mehr ich jedoch über das Spiel in Erfahrung brachte, desto mehr hellte sich meine Laune auf. Die Radiant Quests bergen zwar die Gefahr von Schema-F-Missionen, klingen prinzipiell aber sehr interessant. Bessere Dialoge und vor allem das ausgefeiltere Kampfsystem samt der Perks lassen ebenfalls auf einen Knaller hoffen. Und Drachen sind sowieso immer cool! Somit muss ich trotz Frost und Kälte sagen: Ein bisschen freu ich mich schon drauf …

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10


WE'RE NOT
USK
ab
12
freigegeben


IN AZEROTH ANYMORE
JETZT VORBESTELLEN! RIFTGAME.COM
TRION WORLDS STEHT IN KEINEM ZUSAMMENHANG MIT BLIZZARD ENTERTAINMENT ODER AZEROTH.
©2011 Trion Worlds, Inc. RIFT, Telara, Trion, Trion Worlds und die zugehörigen Logos sind Marken oder eingetragene Markenzeichen von Trion Worlds, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Das USK-Kennzeichen ist ein eingetragenes Markenzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.
TRION
WORLDS
RIFT™



Die Welt von **Rift** steckt voller garstiger Monster. Als Krieger führen wir eine Raubkatze mit uns, die uns im Kampf unterstützt.

Screen-Info

Es geht doch nichts über selbst erstellte Bilder. Alle Screenshots haben wir während der laufenden Beta-Phase des Spiels gemacht. Die Grafik in **Rift** macht richtig was her und bietet hübsche Effekte.

Rift

Ganz schön gerissen!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Trion Worlds | Hersteller: Ubisoft | Termin: 4. März 2011

Text: Stefan Weiß

Bewährte Rollenspielzutaten, gewürzt mit einer großen Portion guter Ideen

Pizza bleibt Pizza, besteht sie doch grundsätzlich aus stets gleichen Komponenten. Man isst sie immer wieder gerne, egal ob per Moped-Boten zugestellt oder mal edel mit seiner Liebsten im Kerzenschein beim „Toni" von nebenan. Und wer in seinem Briefkasten den Einwurf von Werbung erlaubt, findet pro Monat mindestens einen Flyer mit der Neueröffnung eines Teigfladenlieferanten in der nahen Umgebung. So ähnlich ist das auch mit Online-Rollenspielen – oder doch nicht? Schauen wir uns die Sache am Beispiel von **Rift**, dem Fantasy-Spektakel von Trion Worlds, an und klären, ob es etwa nur eine fade Variante einer „MMORPG Speciale" ist.

Man nehme ...

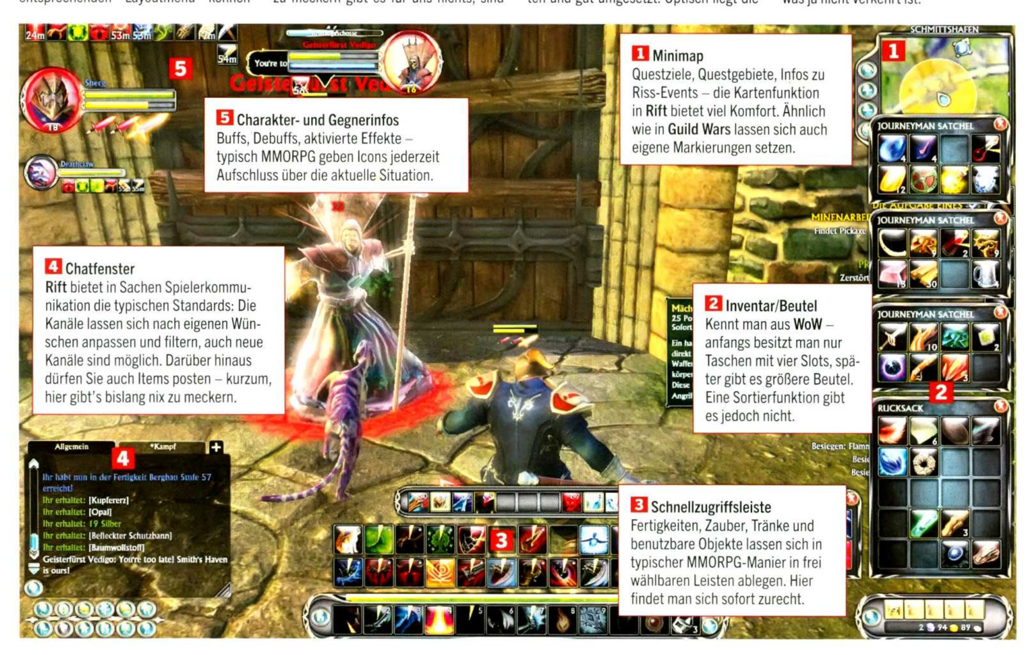
Ganz wichtig für ein zünftiges Online-Rollenspiel sind seine Spielwelt und die darin eingebettete Geschichte. Schließlich sollen sich hier ja tausende Spieler tummeln, in Abenteuer stürzen, spannende Inhalte erleben – und das möglichst lange. Die Entwickler von **Rift** erschufen dafür ein eigenes Universum, in dessen Zentrum zwei Parteien stehen. Die göttlichen Wächter und die technikverliebten Skeptiker bilden die beiden Spielfraktionen, zwischen denen Sie als Spieler wählen dürfen. Beiden Parteien geht es darum, dem Bösen in der Welt Telara gegenüberzutreten. Klar, es wäre ja auch langweilig, wenn es keinen guten Grund zum Monsterschnetzeln gäbe. In **Rift** sind das jedoch keineswegs nur die üblichen Wolf-Spinnen-Untoten-oder-sonstwelche-Monster-Verdächtigen, die man in bekannter Questmanier niederknüppelt. Vielmehr liegt die Hauptbedrohung in den namensgebenden Rissen (Rifts), die quasi als Pepperoni die Rollenspielwelt-Pizza kräftig würzen sollen. Die Risse stellen Dimensionstore zu verschiedenen elementaren Ebenen dar – Luft, Wasser, Erde, Feuer, Leben oder Tod. Das Fiese daran ist, dass Sie als Spieler nie wissen, wo in der Welt der nächste dieser Risse auftaucht. Sobald sich eine solche Verbindung erst mal manifestiert hat, hüpfen daraus absonderliche Kreaturen hervor, auf die Sie sich stürzen dürfen. Jeder Riss besitzt einen eigenen Wirkungsradius – Spieler, die diesen Bereich betreten, nehmen an der öffentlichen Quest teil, diesen Riss wieder zu schließen. Solche „Public Quests" gab es zuletzt in **Warhammer Online: Age of Reckoning**, bloß wurde das dort schnell langweilig, weil die Quests an feste Orte gebunden waren. Die Risse in **Rift** hingegen tauchen unvermittelt auf und wirken sich dynamisch und direkt aufs Spiel aus.

Dynamik – wie soll das gehen?

Wenn man die Übersichtskarte im Spiel öffnet, werden dort alle aktuell vorhandenen Risse der Questregion, in der man sich befindet, angezeigt. Sobald Sie mit der Maus über ein solches Icon fahren, tauchen Informationen wie die Levelstufe des Risses auf, sodass Sie abschätzen können, ob Sie sich unbedenklich an ein solches Event herantrauen können oder besser erst mal eine Gruppe Spieler zusammentrommeln. Die Gegner aus den Rissen zu bekämpfen, stellt kein Muss für die Spieler dar, allerdings entstehen in den Gebieten mit derlei Phänomenen nach kurzer Zeit sogenannte Invasio-

Best of MMORPG: Die Benutzeroberfläche von Rift gibt sich klassisch

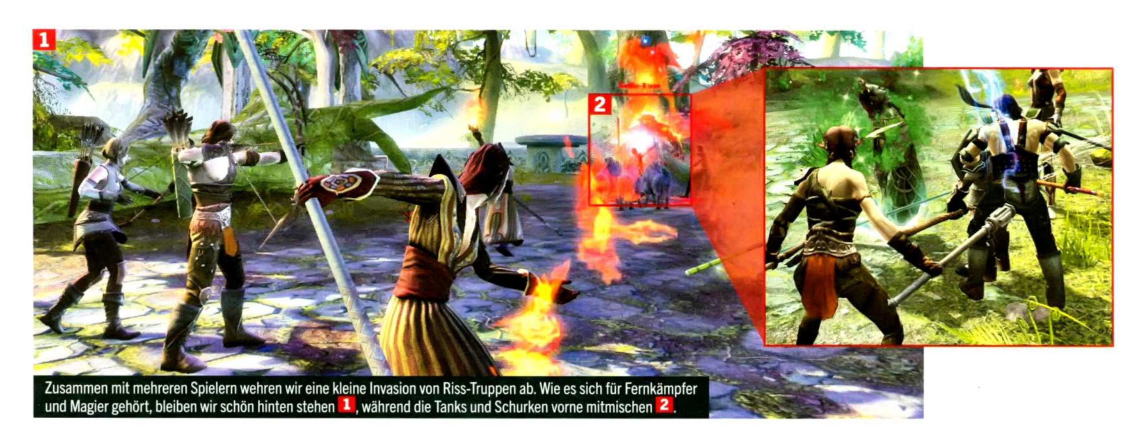
Die Benutzeroberfläche von **Rift** lässt sich ganz Ihren Wünschen anpassen. Im entsprechenden Layoutmenü können Sie alle Elemente beliebig verschieben und auch in der Größe skalieren. Groß zu meckern gibt es für uns nichts, sind doch alle wichtigen Funktionen, die man als Online-Rollenspieler erwartet, enthalten und gut umgesetzt. Optisch liegt die Oberfläche von **Rift** irgendwo zwischen **World of Warcraft** und **Runes of Magic**, was ja nicht verkehrt ist.



nen. Das bedeutet, dass ganze Gegnergruppen losziehen, um zum Beispiel einen bestehenden Questort einzunehmen. Die Folge: Sämtliche dort stationierten Questgeber und Händler verschwinden und sind für die Spieler nicht mehr verfügbar. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder rotten sich die Spieler zusammen und erobern ein solches Fleckchen Erde wieder zurück oder man muss so lange warten, bis sich die gegnerischen Gruppen wieder auflösen, was allerdings ein Weilchen dauert. Und außerdem: Wozu sind Sie denn schließlich als Held in der Welt? Na eben, losziehen und den Dämonen und sonstigen üblen Gesellen ordentlich eins auf die Mütze geben, so lautet die Devise. Schließlich erhalten Sie neben Erfahrungs- auch Rufpunkte für verschiedene Gruppen im Spiel. Mehr Ruf heißt besseres Equipment und obendrein lassen besiegte Riss-Gegner wertvolle Quellsteine fallen, mit denen Sie beim passenden Händler tolle Ausrüstung ergattern.

Wer gegen wen?

Riss-Events sind eine feine Sache, doch wenn es schon zwei Fraktionen im Spiel gibt, schwingt



Zusammen mit mehreren Spielern wehren wir eine kleine Invasion von Riss-Truppen ab. Wie es sich für Fernkämpfer und Magier gehört, bleiben wir schön hinten stehen 1, während die Tanks und Schurken vorne mitmischen 2.

Eine Klasse für sich: Das Fertigkeitensystem in Rift

Krieger
Krieger tragen Plattenrüstungen und zeichnen sich im Nahkampf aus. Obwohl sie sich manchmal allein auf ihre Kampfkünste verlassen, setzen viele auch Magie ein. Krieger bauen Angriffskraft auf, die über mehrere Kämpfe anhält und vernichtende Attacken ermöglicht.

Kleriker
Kleriker sind in Kettenpanzer gehüllt und für ihre Heilmagie bekannt. Die Zauber eines Klerikers sind so vielfältig wie die Gottheiten, denen sie folgen. Aufgrund ihrer Zauber und ihrer Fähigkeiten mit einem Streitkolben sind Kleriker fähige Kämpfer. Sie benötigen heiliges Mana für ihre Zauber.

Schurke
Schurken legen Lederrüstungen an und schwingen leichte Waffen. Sie sind im Nahkampf wie auch aus der Distanz sehr gefährlich. Ein Schurke ist gegen ein einzelnes Ziel am effektivsten. Sie bauen ihre Angriffskraft auf Kosten des Feindes auf und können so ihre gefährlichsten Hiebe anbringen.

Magier
Der einzige Schutz eines Magiers sind seine Robe und seine machtvolle Magie. Ein Magier muss sich sein Mana vorsichtig einteilen und auf die Ladung achten, die sich in ihm anstaut. Er kann sie einfach abfließen lassen oder sie für noch mächtigere Zauber nutzen.

Klassische Basis
Bei der Charaktererschaffung entscheiden Sie sich für eine der vier Grundklassen (Berufungen). Für jede davon stehen acht Spezialisierungen (Seelen) zur Verfügung.

Kombinationsfreudig
Ihr Charakter kann bis zu drei Seelen in sich vereinen, jede davon besitzt einen eigenen Fertigkeitenbaum.

Individualität erwünscht
Jeder Seelenbaum gliedert sich in zwei Teile. In die Hauptfertigkeiten investieren Sie Punkte, dadurch schalten Sie nach und nach Bonusfertigkeiten frei. Ein Traum für experimentierfreudige Spieler, eine Herausforderung fürs Balancing.

SEELEN (VORSCHAU)
Paragon
Ritter der Leere
Plünderer
Kriegsherr
Paladin

HAUPTFERTIGKEITEN
BONUSFERTIGKEITEN

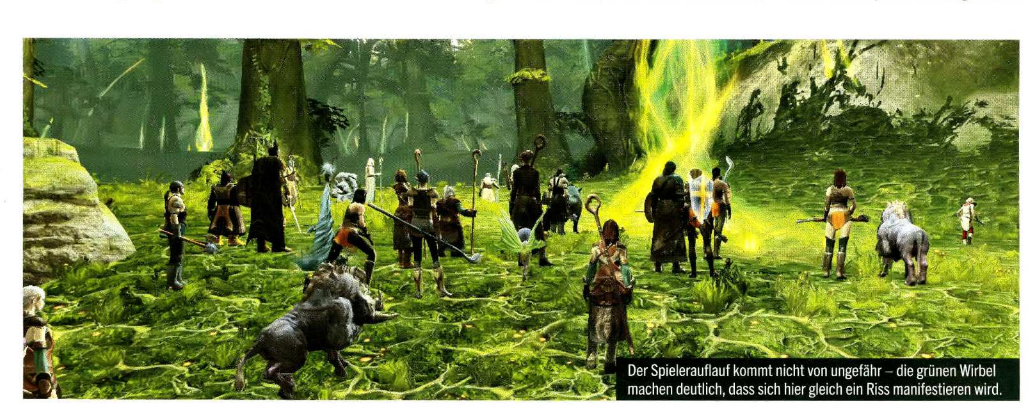
KOMBINATIONSVORSCHLÄGE
Champion
Rissklinge

Hilfestellung
Bis Level 20 haben wir alle verfügbaren Seelen für unseren Krieger freigeschaltet. Doch welche drei davon soll man auswählen? **Rift** bietet dafür Tooltipps mit Kombinationsvorschlägen an.

doch sofort das Stichwort „PvP" – also Heinrich Müller aus Köln kloppt sich mit Klaus Kiesewitz aus München – mit. Wer sich mit menschlichen Spielern messen will, darf dies in speziell verfügbaren Schlachtfeldern tun. Trion Worlds erfindet hierfür das Rad nicht neu, sondern orientiert sich an Genre-Standards. Einfach per Menü das passende Schlachtfeld aussuchen, anmelden und erst mal gemütlich weiterspielen. Sobald genügend Mitstreiter für jede Seite zur Verfügung stehen, kann die Schlacht losgehen. Das funktionierte bei den Beta-Events, an denen wir teilnahmen, ganz ordentlich, obwohl es noch nicht viel funktionierendes Teamplay zu sehen gab. Darüber hinaus gibt es für die ganz Verrückten auch Open-PvP-Server. Sprich: Wem es nicht ausreicht, sich nur gegen KI-Questgegner zu behaupten und lieber an jeder Ecke in der Spielwelt mit dem Tod seiner Figur konfrontiert werden möchte, findet hier seine Erfüllung. Die Entwickler hoffen, dass sich aus der einzigartigen Mischung von gewohnten PvE-Quests, Riss-Events und der PvP-Möglichkeit spannende Szenarien entwickeln. Das kann zum Beispiel so ablaufen: Ein Stützpunkt der Wächter wurde von Riss-Monstern eingenommen. Während nun eine Gruppe, bestehend aus Wächter-Spielern, sich daranmacht, diesen Stützpunkt zurückzuerobern, fallen Spieler der Skeptiker-Seite ein, um sich in den Kampf einzumischen.

Welche Rolle spiele ich?

Wer es jetzt immer noch nicht geschnallt hat – in **Rift** stehen Kämpfe im Mittelpunkt. Ja, es gibt ein (recht simpel gehaltenes) Crafting-System und ja, Sie dürfen überall in der Welt verstreute Artefakte einstecken, um daraus komplette Sammlungen zu machen (**Everquest** lässt grüßen).



Der Spielerauflauf kommt nicht von ungefähr – die grünen Wirbel machen deutlich, dass sich hier gleich ein Riss manifestieren wird.

So funktionieren die Riss-Events im Spiel!

Da braut sich was zusammen
Wenn die Spieler Risse und Invasionen zu lange ignorieren, setzen sich die Monster für eine bestimmte Zeit überall fest. Hier entsteht gerade ein gegnerischer Brückenkopf.

Himmlische Zeichen
Risse (Rifts) erkennen Sie schon von Weitem in der Spielwelt. Auf der Karte sind sie durch kleine Wirbelsturm-Icons dargestellt.

Fast geschafft
Am Ende eines Riss-Events wartet immer ein Boss auf Sie. In diesem Todes-Riss ist es ein relativ leichter Vetreter der Gattung Untote.

Trügerische Idylle
Außenposten stellen oft die Angriffsziele der Riss-Invasionstruppen dar. Wehren Sie solche Attacken ab.

Natürlich gibt es haufenweise Emotes und Sie dürfen sich in der nächstbesten Taverne die Beine aus dem Leib tanzen – wenn Sie das glücklich macht. Aber für uns Action-Spieler zählt die Axt nun mal mehr als soziales Getue. Und gerade dafür bietet das Klassensystem in **Rift** (siehe Extrakasten auf S. 42) enorm viel Spielraum und Anreize. Welcher Talentbaum (Seele) ist am besten für meine Spielweise geeignet, welche Fertigkeiten lassen sich optimal für meinen Charakter kombinieren? Wir wollen gar nicht wissen, wie viele schlaflose Nächte die armen Entwickler, die für die Skillungen und deren Balancing verantwortlich sind, a) schon hinter sich und b) noch vor sich haben, denn dies dürfte die größte Herausforderung darstellen: trotz der vielen Kombinationsmöglichkeiten dafür zu sorgen, dass sich jede Klasse ordentlich spielt und dass man ordentlich Spaß mit seinem Charakter hat.

Es ist angerichtet

Bislang sind wir mit den Spieleindrücken durchweg zufrieden. **Rift** leistet sich technisch kaum Schnitzer – stabile Server, verhältnismäßig wenig Questbugs, keinerlei Spielabstürze, Klassen und Fertigkeiten, die funktionieren, eine stimmige und toll designte Spielwelt – man merkt **Rift** deutlich an, dass hier viel Kapital und Herzblut investiert wurde, um ein sauberes Produkt abzuliefern. Inhaltlich bietet **Rift** bekannte und bewährte Standards, angereichert mit verfeinerten und verbesserten Ideen. Denn Public Quests sind an und für sich keine Neuerfindung und auch ein flexibles Klassenkombinationssystem durfte man beispielsweise schon in **Guild Wars** erleben. Trion Worlds hat die bekannten Zutaten gut aufbereitet und tischt damit sehr wohl eine Variante der „MMORPG Speciale" auf. Allerdings ist diese nicht fade, sondern einfach lecker geworden.


Als Magier lassen wir es mächtig krachen und bedienen uns der Elemente, hier etwa mit einem Blitzzauber.

Stefan meint

„Eingängig, flott und mit einigen Déjà-vus versehen"

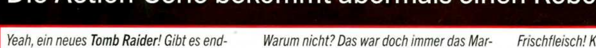
WoW ist seit **Cataclysm** etablierter denn je, Free-2-Play-Abenteuer wie **Runes of Magic** oder **Der Herr der Ringe Online** locken mit ihrem „Spiel mich umsonst!". Dazu gesellen sich Ankündigungen großer Namen, etwa **Guild Wars 2** („Ich brauche weder Abo- noch Shop-System.") und **Star Wars: The Old Republic** („Ich biete Story bis zum Abwinken und hab eh das coolste Universum."). Ganz schön mutig, wie Trion Worlds sich mit **Rift** frech dazwischen setzt und dabei auf das klassische Abo-Bezahlmodell setzt. Andererseits ist bei mir zum Beispiel der Funke schnell übergesprungen, die Inhalte überzeugen, machen viel Spaß, spielen sich einfach rundum gut. Die Frage lautet nur, ob das ausreicht, um Abo-Spieler zu einem dauerhaften Wechsel zu bewegen oder es als Zweit- oder gar Dritt-MMORPG monatlich finanzieren zu wollen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Schmutz und Blut verkleben ihr das Gesicht: Crystal Dynamics neue Lara ist ein verletzliches Wesen – und soll sich auch so spielen.

Tomb Raider

Jungfernfluch



Screen-Info

Alle Bilder in dieser Vorschau wurden uns vom Publisher Square Enix zur Verfügung gestellt.

Text: Christoph Schuster

Die Action-Serie bekommt abermals einen Reboot – diesmal aber richtig!

?! FAQ

*Yeah, ein neues **Tomb Raider**! Gibt es endlich wieder Mega-Hupen in viel zu kleinen Abenteurer-Outfits?*

Den Perversling in Ihnen können Sie ruhig wieder wegschließen. Lara ist immer noch ungemein attraktiv. Übertriebene Proportionen und einen Fokus auf sexy Klamotten gibt es dieses Mal aber nicht.

Warum nicht? Das war doch immer das Markenzeichen der Serie?

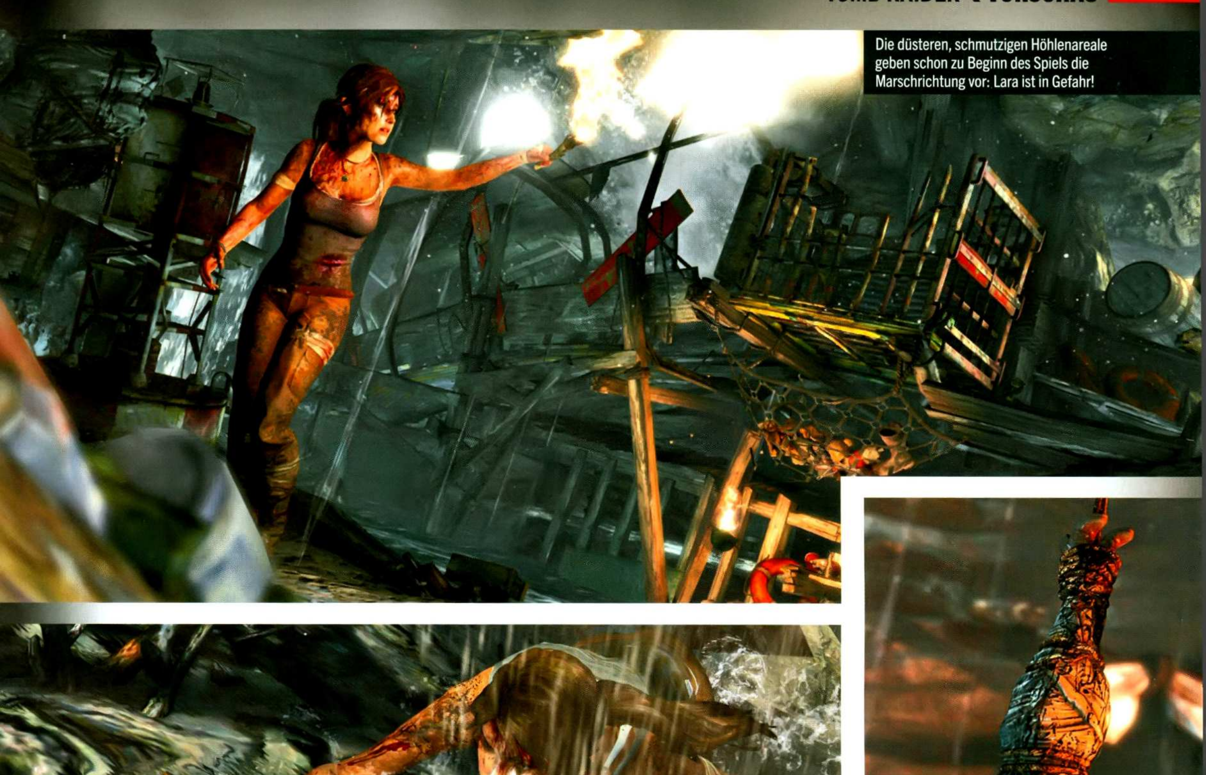
Für Sie vielleicht! Für uns stand natürlich immer das Abenteuer im Vordergrund. Crystal Dynamics startet mit dem neuen **Tomb Raider** einen Neuanfang: Lara ist jung, unerfahren und wird zum ersten Mal mit lebensgefährlichen Situationen konfrontiert.

Frischfleisch! Klingt interessant. Aber kann die Jugendliche denn auch Action liefern?

Auf jeden Fall! Lara kommt zwar frisch von der Uni, muss sich aber schon bald selbst verteidigen und wird dadurch zu der Überlebenskünstlerin, die wir aus der Serie kennen. Survival-Action, Rätsel und Geschicklichkeitspassagen stehen im Mittelpunkt.

Das klingt aber schon nach einer neuen Spielerfahrung?!

Die Entwickler legen besonderen Wert darauf, dass der Spieler die anfängliche Hilflosigkeit Laras und die Bedrohung mitfühlt. Verletzungen, Schmutz und Blut zeichnen ein düstereres **Tomb Raider** als noch in den feucht-fröhlichen Vorgängerspielen.



Die düsteren, schmutzigen Höhlenareale geben schon zu Beginn des Spiels die Marschrichtung vor: Lara ist in Gefahr!

Die Kamera ist nah am Boden, wird mit Dreck bespritzt und stärkt so das Band zwischen Spieler und Heldin.

Nach dem Flugzeugabsturz wacht Lara hilflos an der Decke baumelnd auf.

Wie entsteht eine professionelle Überlebende? Eine Heldin? Eine Ikone? Die Spieleschmiede Crystal Dynamics möchte Ihnen genau das mit ihrem neuen Projekt zeigen. Als Studienobjekt dient dabei nicht irgendeine dahergelaufene Figur, sondern die Grande Dame des Videospiels höchstpersönlich: Lara Croft. Um der britischen Archäologin die längst nötige Frischzellenkur zu verpassen, schickten die Entwickler das alte Busenwunder (Maße: 120-50-90) in Rente und widmeten sich stattdessen einer jüngeren Ausgabe dieser Figur. Anstatt der fertigen, unnahbaren Heroin begleiten wir dementsprechend den Frischling, der erst zu seinem späteren Selbst finden und in seine Rolle hineinwachsen muss.

Junges Blut

Mit knackigen 21 Jahren kommt Fräulein Croft gerade von der Universität. Sie entstammt zwar einem reichen und namhaften Elternhaus, möchte sich aber selbst eine Reputation erarbeiten und nichts geschenkt kriegen. Als sie zu ihrer ersten richtigen Expedition aufbricht, ahnt sie allerdings noch nicht, wie sehr sich dieser Wunsch erfüllen wird. Sie startet ins Abenteuer, begleitet von einer erfahrenen Crew und geführt von einem gewissen Kapitän Conrad Roth. Dieser ehemalige Royal Marine startete nach seiner Militärlaufbahn eine erfolgreiche Karriere als Schatzsucher und avanciert zu Laras Mentor. Roth zählt nicht nur zu den Besten seines Fachs, sondern pflegt obendrein den Ruf, es mit Regeln und Gesetzen nicht zu genau zu nehmen, sollten diese dem Erfolg seiner Mission im Wege stehen. Ausrüstung und Team scheinen also perfekt für eine erfolgreiche Buddeltour nahe der japanischen Küste. Dummerweise kommen die Artefaktsucher dort niemals an. Ein gewaltiger Sturm setzt den Abenteurern mächtig zu, schließlich bricht sogar das Expeditionsschiff namens Endurance entzwei. Über die Hälfte des Teams kommt bei dem Unglück ums Leben, der Rest wird an den Strand einer mysteriösen Insel angeschwemmt.

Aufgewacht

Die junge Miss Croft trifft es dabei reichlich unglücklich: Sie verliert bei der Katastrophe das Bewusstsein. Als sie wieder zu sich kommt, hängt sie kopfüber gefesselt von der Decke einer Höhle. Laras Lippe beginnt nervös zu zittern. Noch nie sah sie sich mit echter Gefahr oder gar dem Tod konfrontiert. Als sie neben sich einen weiteren Gefangenen erblickt, reißt sie entsetzt die Au-





Die Eingeborenen wollen der jungen Frau Croft ans hübsche Leder. Warum, wird wohl erst im Laufe des neuen **Tomb Raider**-Spiels klar werden.

gen auf: Sie erkennt in ihrem Leidensgenossen ein ehemaliges Crewmitglied wieder. Ehemalig im Sinne von mittlerweile verstorben. Auf nicht natürliche Weise.

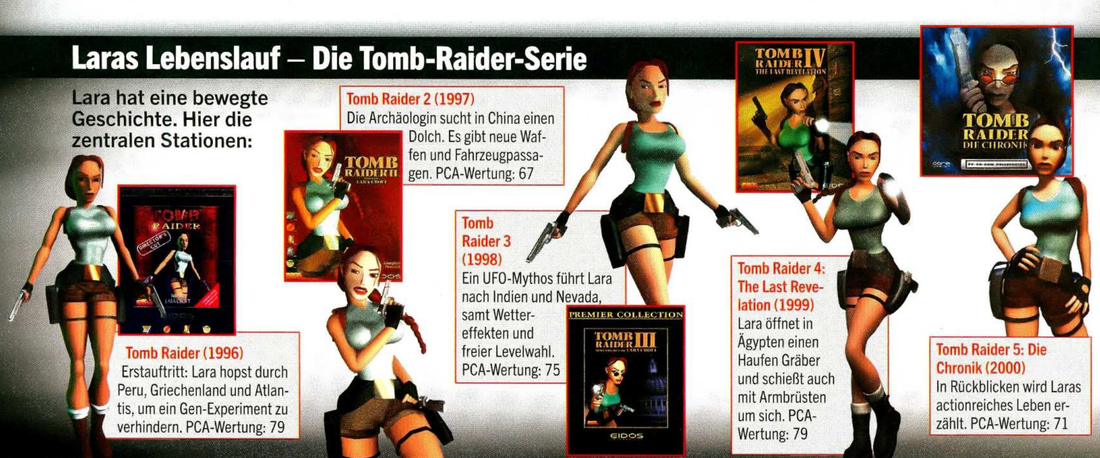
Überlebensinstinkt

Die sonst so taffe Britin verfällt in Panik und zappelt hysterisch wie unter Krämpfen. Dabei gewinnt sie etwas Schwung und stößt versehentlich an den neben ihr hängenden Kadaver. Dieser kommt durch den Aufprall einer Fackel zu nahe und fackelt nicht lange, sondern geht direkt in Flammen auf. Lara schießt daraufhin ein Gedanke durch den Kopf: „Ich werde nicht sterben!" Klingt vernünftig. Lara schwingt hin und her. Erst ganz leicht, dann etwas stärker. Sie spricht sich selbst Mut zu: „Das wird weh tun. Aber es muss sein", bis sie schließlich die brennende Leiche neben sich erreicht und so ihre eigenen Fesseln entzündet. Wie recht sie nur hatte: Der brennende Schmerz ist Lara anzusehen, das vor Kurzem noch schöne Gesicht verzieht sie unter Höllenqualen. Spüren Sie, lieber Leser, schon den Schmerz? Leiden Sie schon mit Lara mit? Dann hätte Crystal Dynamics sein Ziel erreicht. Da doppelt aber bekanntlich besser hält, treibt es das Team noch weiter: Realistisch geben die verkokelten Stofffetzen nach, Lara stürzt von der Decke und landet unsanft auf dem Boden. Allerdings fährt ihr bei der Landung ein im Boden steckender Metallspieß tief in den Leib. Lara und der Spieler ziehen den Spieß gemeinsam aus dem geschundenen Pixelkörper, Blut und Dreck vermischen

Die Entwickler nutzen neueste Motion-Capture-Methoden, um selbst Stürze realistisch nachzubilden. Aua!

Laras Lebenslauf – Die Tomb-Raider-Serie

Lara hat eine bewegte Geschichte. Hier die zentralen Stationen:



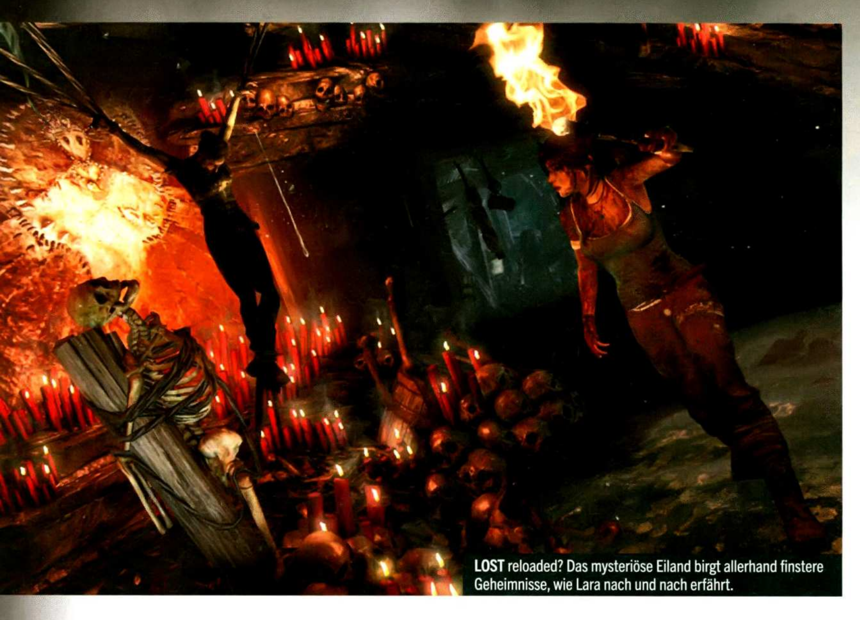
Tomb Raider (1996)
Erstauftritt: Lara hopst durch Peru, Griechenland und Atlantis, um ein Gen-Experiment zu verhindern. PCA-Wertung: 79

Tomb Raider 2 (1997)
Die Archäologin sucht in China einen Dolch. Es gibt neue Waffen und Fahrzeugpassagen. PCA-Wertung: 67

Tomb Raider 3 (1998)
Ein UFO-Mythos führt Lara nach Indien und Nevada, samt Wettereffekten und freier Levelwahl. PCA-Wertung: 75

Tomb Raider 4: The Last Revelation (1999)
Lara öffnet in Ägypten einen Haufen Gräber und schießt auch mit Armbrüsten um sich. PCA-Wertung: 79

Tomb Raider 5: Die Chronik (2000)
In Rückblicken wird Laras actionreiches Leben erzählt. PCA-Wertung: 71



LOST reloaded? Das mysteriöse Eiland birgt allerhand finstere Geheimnisse, wie Lara nach und nach erfährt.



Crystal Dynamics legt großen Wert darauf, dass Verletzungen und Erschöpfung glaubwürdig dargestellt werden.

sich zu einer Einheit, die deutlich macht: Lara ist nicht mehr die perfekte, unverwundbare Superheldin. Lara ist jetzt ein Mensch.

Ab ins Dschungel-Camp

Natürlich beginnt an dieser Stelle erst das Abenteuer. Kurz nach ihrer Befreiung entdeckt Lara einen der Ureinwohner der Insel. Er verfolgt die junge Frau, möchte sie wieder einfangen. Am Ende ihrer Flucht erreicht sie immerhin ein improvisiertes Camp der anderen Überlebenden. Dort kann sie neue Kraft tanken. Allerdings nicht zu lange: Die Verbliebenen müssen schnellstmöglich von der Insel verschwinden und dazu die Geheimnisse des Eilands lüften. Um dieses Abenteuer zu bestehen, muss Lara Waffen und Werkzeuge improvisieren, physikbasierte Rätsel lösen und langsam zu der strahlenden Kultfigur heranwachsen, die sie bisher darstellte. Per Skillsystem verbessern Sie Laras Athletik und Kraft, erreichen so später neue Abschnitte der Insel.

Große Erwartungen

Die Entwickler haben sich viel vorgenommen: Glaubwürdige, organische Rätsel, die nicht konstruiert wirken. Eine lebendige, physikalisch weitgehend korrekt simulierte Umwelt (auch in Hinsicht auf Elemente wie Feuer und Wasser). Interessante Charaktere, die sich weiterentwickeln. Erkundungstrieb und Aufleveln, actionreiche Kämpfe, eine spektakuläre Optik. Bis jetzt sind all das Wünsche, Hoffnungen, Versprechungen. Sollte Entwickler Crystal Dynamics diese aber tatsächlich umsetzen – dann dürfte Lara Croft mit **Tomb Raider** eines der eindrucksvollsten Comebacks der Spielegeschichte gelingen!

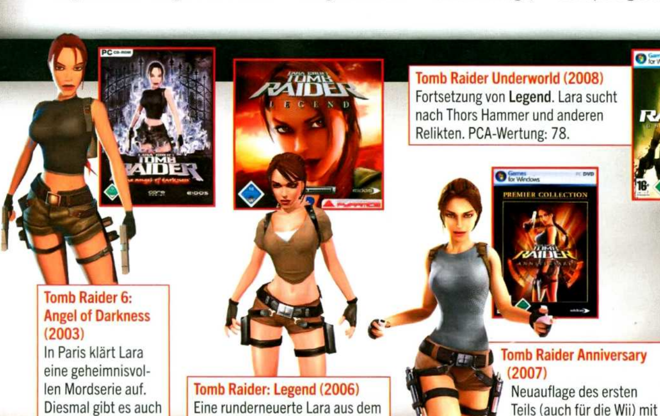
Christoph meint

„Die schmerzhafte Wiedergeburt einer Heldin!"

Als ich unsere Vollversion der vergangenen Ausgabe, **TR: Anniversary**, letzten Monat spielte, ging mir die Frage durch den Kopf: „Wie könnte man diese Serie wieder so richtig interessant machen?" Kurz darauf präsentierten mir die Entwickler ein Füllhorn an Antworten. Dummerweise fehlt halt noch die Umsetzung. Und solange ich diese kniffligen Konzepte nur lesen, nicht aber selbst spielen kann, so lange bleibe ich skeptisch. Dennoch ist meine Neugier geweckt, denn diese neue Lara könnte das Medium Spiele einmal mehr voranbringen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10





Tomb Raider 6: Angel of Darkness (2003)
In Paris klärt Lara eine geheimnisvollen Mordserie auf. Diesmal gibt es auch Nahkampf. PCA-Wertung: 70.

Tomb Raider: Legend (2006)
Eine runderneuerte Lara aus dem Studio Core Design. Erfolgreicher Reboot. PCA-Wertung: 90.

Tomb Raider Anniversary (2007)
Neuauflage des ersten Teils (auch für die Wii) mit verbesserter Grafik und Steuerung. PCA-Wertung: 85.

Tomb Raider Underworld (2008)
Fortsetzung von **Legend**. Lara sucht nach Thors Hammer und anderen Relikten. PCA-Wertung: 78.

Screen-Info

Sämtliche Screenshots stammen vom Hersteller und sind der Konsolenversion (PS3) entnommen. PC-Shots gibt es noch nicht!

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

Nordische Kombination

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Snowblind Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Heinrich Lenhardt

Kooperatives, brachiales Kampf-Geschnetzeltes für Mittelerde-Fans!

Das unscheinbare Bürogebäude in Kirkland, einem Vorort der US-Metropole Seattle, ist die neue Heimat des Entwicklungsstudios Snowblind. Inzwischen gehören die Konsolen-Action-Rollenspiel-Veteranen (**Baldur's Gate: Dark Alliance**, **Champions of Norrath**) zur Spielegruppe des Medienkonzerns Warner Bros. und beschäftigen sich intensiv mit dem Fantasy-Klassiker **Der Herr der Ringe**. Auf Basis sowohl von J.R.R. Tolkiens Büchern als auch von Peter Jacksons Filmtrilogie entwickelt das Team derzeit **Der Krieg im Norden**.

Hoch im Norden

Die Handlung findet etwa zur selben Zeit wie die Ereignisse der Filme statt, ist aber meistens im Norden Mittelerdes angesiedelt. Dort bereisen Sie zum Beispiel den Düsterwald (Mirkwood) und lernen Gebiete kennen, die in der literarischen Vorlage nur angedeutet wurden. Oberbösewicht Sauron will im Norden eine zweite Kriegsfront eröffnen. Ihre Dreier-Heldengruppe muss diese Pläne im Laufe der Story-Kampagne vereiteln. Wir steuern nicht die Promi-Gefährten aus Film und Buch, bleiben aber auf Tuchfühlung mit deren Erlebnissen. So tummeln sich unsere Helden zu Beginn des Spiels in Sarnfurt (Sarn Ford), einem Flussübergang südlich vom Auenland der Hobbits. Sarnfurt ist einer von mehreren Stützpunkten im Spiel, an denen Ihre Helden shoppen, neue Aufträge ergattern und mit anderen Charakteren reden können. In einem Dialog-Menü, das von der Struktur her an Bioware-Rollenspiele wie **Dragon Age** erinnert, klärt uns NPC Captain Halbarad über die nächste Story-Mission auf. Wir sollen in Bree Aragorn treffen, zwecks Feindesverwirrung aber einen anderen Weg nehmen als Frodo. Also machen wir uns auf den Weg durch die gefährlichen Hügelgräberhöhen (Barrow-Downs).



Sobald Sie in den Fernkampf-Modus umschalten, müssen Sie Ihre Gegner anvisieren.

Koordiniertes Trio

„Ein wirklich schnelles, hartes, brutales Kampfspiel, das obendrein gute und tiefgründige Rollenspiel-Elemente enthält", fasst Lead Game Designer Andre Maguire zusammen. Das wollen wir doch gleich selber erleben und greifen zum Controller. Wir steuern einen Dúnedain-(Menschen-)Waldläufer; die beiden anderen Charaktere der Dreiergruppe sind ein Zwergen-Krieger und eine Elben-Magierin. Diese Personal-Konfiguration ist fest vorgegeben. Sie können außerhalb der Kämpfe lediglich ändern, welchen der drei Charaktere Sie selbst steuern. **Der Krieg im Norden** ist ganz auf kooperatives Zusammenspiel ausgelegt, um mit bis zu zwei Freunden in die Schlacht zu ziehen. Mangelt's an menschlichen Mitstreitern, kämpfen Sie mit zwei computergesteuerten Begleiter-Bots.

Kernige Kampfsteuerung

Vorm ersten Scharmützel kurzer Controller-Check: Je ein Feuerknopf ist mit normaler und schwerer Nahkampfattacke belegt. Rechts unten zeigen Icons an, welche Charakter- und Waffen-Skills per Button-Betätigung ausgelöst werden. Mit der linken

ALLER GUTEN HELDEN SIND DREI: DAS GEFÄHRTEN-TRIO

Ein starkes Trio: Jeder der drei Charaktere hat Talente und Eigenschaften, von denen die ganze Dreiergruppe profitiert. Sie können alleine mit Bots an Ihrer Seite spielen, aber am meisten Spaß macht es, online mit menschlichen Mitspielern loszuziehen.



Der Zwerg: kräftiger Krieger-Tank

Steckt am meisten weg und hält die Rübe hin. Vor allem bei Bosskämpfen ist er der Prügelknabe vom Dienst, der die Aufmerksamkeit der stärksten Feinde auf sich zieht, damit die Kollegen nicht so schnell aus den Latschen kippen.



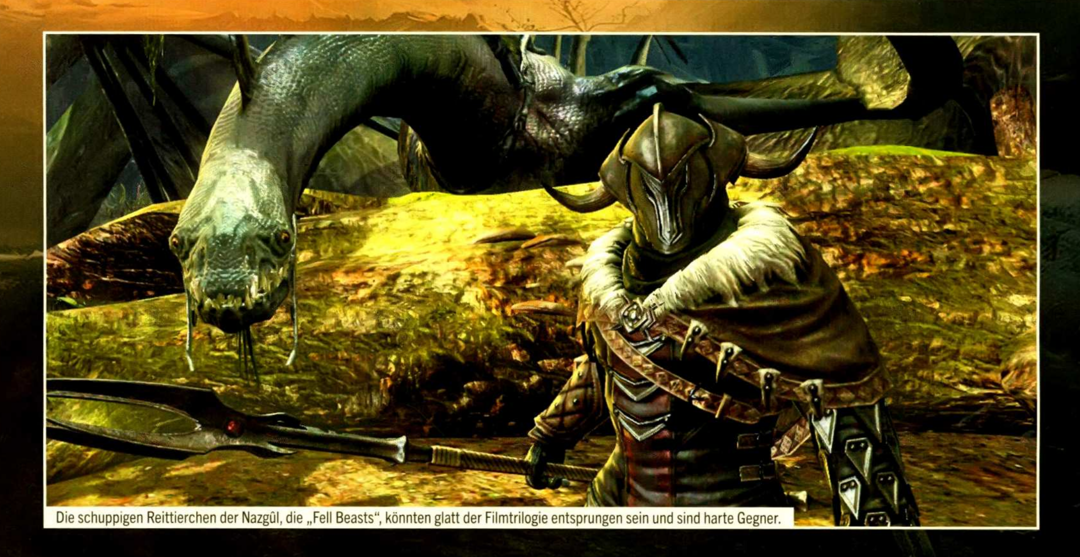
Der Dúnedain: schleichender Waldläufer

Seine Tarnfähigkeit erlaubt ihm das heimliche Anpirschen an Gegner, um dann hinterrücks zuzuschlagen. Auch im Umgang mit Pfeil und Bogen geschickt, insbesondere wenn Sie ausreichend Punkte in Fernkampf-Skills investieren.



Die Elbin: magische Unterstützerin

Sie ist fragil, hält lieber Abstand zur Nahkampf-Front und unterstützt ihre Mitstreiter mit Heil- und Schutzmagie. Die Mutter der Kompanie nutzt ihre stattlichen Power-Reserven auch zur Wirkung kräftiger Angriffszauber.



Die schuppigen Reittierchen der Nazgûl, die „Fell Beasts", könnten glatt der Filmtrilogie entsprungen sein und sind harte Gegner.

Schultertaste schalten wir in den Fernkampf-Modus. Hier wechselt die Ansicht von der Third-Person in die Ego-Perspektive. Wir visieren mit einem Fadenkreuz Feinde an und können auch spezielle Fernkampf-Skills einsetzen. Alle Sonderfähigkeiten verbrauchen „Power", das Gegenstück zum rollenspieltypischen Mana. Durch Antippen des Steuerkreuzes nach oben oder unten schlürft man schnell einen Heil- oder Power-Trank. Die Defensive darf man aber auch nicht vernachlässigen, sonst wird's schmerzhaft. Ihre Figuren können sowohl blocken als auch in eine bestimmte Richtung wegrollen, um Angriffen auszuweichen. Beim Bosskampf mit einem Troll ist Letzteres der Schlüssel zum Erfolg. Holt dieser zu seinem nicht blockbaren Spezialhieb aus, weichen wir mit einem Hechtsprung aus, um dann flugs wieder an den Feind ranzusprinten und feste zuzuhauen.

Kritisches Teamwork

Im Vergleich zu Rollenspielen im **Diablo**-Stil ist die Kamera bei **Der Krieg im Norden** näher am Geschehen dran, die Action fühlt sich intensiver an, herumfliegende Ork-Gliedmaßen inklusive. Dabei sollten Sie aber immer ein Auge darauf haben, was Ihre beiden Mitstreiter auf dem Schlachtfeld anstellen. „Das Kampfsystem dreht sich ganz um kooperative Angriffe und Zusammenarbeit", betont Andre. Löst ein Charakter durch eine Aneinanderreihung von Hieben einen kritischen Treffer aus, so erscheint kurz ein Symbol über dem malträtierten Gegner. Eilen Sie nun heran und fügen eine schwere Attacke hinzu, gibt's Zusatzschaden und Bonus-Erfahrungspunkte – vor allem wenn Sie zusammen mit einem anderen Spieler zuschlagen. Die Kampf-Philosophie: Was ein Held auslöst, nutzt häufig auch den beiden anderen Charakteren. Das gilt für viele der Skills, die Sie im Laufe der Zeit freischalten. So können auch die beiden anderen Spieler unter den magischen Schutzschild der Elbin schlüpfen, der Pfeile abprallen lässt und für Heilung sorgt. Der Zwerg zieht dagegen mit seinen Kriegsschreien die Aufmerksamkeit von Feinden auf sich und stärkt seine Gefährten. Wenn einer der drei Recken im Kampf fällt, kann er von einem zu Hilfe eilenden Mitspieler wiederbelebt werden. Auch außerhalb von Kämpfen hat unser Mittelerde-Trio gemeinnützige Sonder-

„Aggressive Kämpfe und steter Beutenachschub"


Andre Maguire, Lead Game Designer bei den Snowblind Studios

Bei den Snowblind Studios in Seattle erwies sich Lead Game Designer Andre Maguire als kompetenter Spielgefährte und Gesprächspartner.

PC ACTION: Warum habt ihr die übersichtliche Kameraperspektive von Snowblinds früheren Action-Rollenspielen aufgegeben?
ANDRE MAGUIRE: Um die Action, die Brutalität der Kämpfe rüberzubringen, bei denen es richtig zur Sache geht. Wir wollen ein **Herr der Ringe**-Spiel mit einem Kampfsystem abliefern, das sich durch schnelle Action auszeichnet – so etwas hat bisher noch niemand gemacht.

PC ACTION: Ihr redet viel von Brutalität im Spiel. Könnte die für einige Tolkien-Fans zu heftig oder gar abschreckend sein?
ANDRE MAGUIRE: Nein, das glaube ich nicht. Schau dir nur die Buchvorlage an, die ist ganz schön finster und voller Gewalt. Das ist ein Aspekt, der auch im Spiel vertreten ist. Generell orientieren wir uns sehr an der Vorlage und bieten zugleich eine neue Story. Teilweise arbeiten wir Schauplätze aus, die in den Büchern nur kurz erwähnt sind, und haben dadurch gewisse Freiheiten.

PC ACTION: Kommen wir im Laufe der Handlung auch mit den Leinwandhelden in Kontakt?
ANDRE MAGUIRE: Eine der Aufgaben ist es schließlich, Aragorn zu treffen, aber über weitere Story-Details reden wir noch nicht. Da wir sowohl über die Buch- als auch über die Filmlizenz verfügen, könnten diese Charaktere auch Ähnlichkeit mit den Schauspielern haben.

PC ACTION: Wie klappt das mit der Charakterentwicklung, wenn meine beiden Mitstreiter vom Computer gesteuert werden?
ANDRE MAGUIRE: Wenn du als Einzelspieler unterwegs bist, sind die Bot-Begleiter immer bei dir und verhalten sich ihrer Klassenrolle entsprechend. Beim Erreichen einer höheren Stufe leveln sie mit und verteilen automatisch Skill-Punkte, wie man es von einem richtigen Spieler erwarten würde. Du kannst auch selber darauf Einfluss nehmen, indem du den Charakter wechselst. Nur mitten im Kampf wird das nicht gehen.

PC ACTION: Ist die Beutevielfalt in Der Krieg im Norden vergleichbar mit der Item-Fülle eures früheren Spiels Champion's of Norrath?
ANDRE MAGUIRE: Genaue Zahlen kann ich noch nicht nennen, aber sagen wir's mal so: Es gibt tonnenweise Items und Ausrüstungskombinationen, die du erbeuten kannst. Aggressive Kämpfe und ein steter Beutenachschub sind schließlich die beiden Elemente, die das Gameplay antreiben.


Auch der Waldläufer verzieht sich unter den Schutzschirm der Magierin, um Gegner aus der Ferne mit Pfeilen zu spicken …


… während der Krieger sich redlich müht, möglichst viele Gegner an sich zu binden (tanken), da er am meisten einsteckt.

fähigkeiten: Mensch und Zwerg erkennen beispielsweise zerstörbare Mauern und Geheimpassagen, die öfters in Schatzkammern führen. Die Elbin kann als Einzige Pflanzen sammeln, aus denen sich nützliche Tränke herstellen lassen.

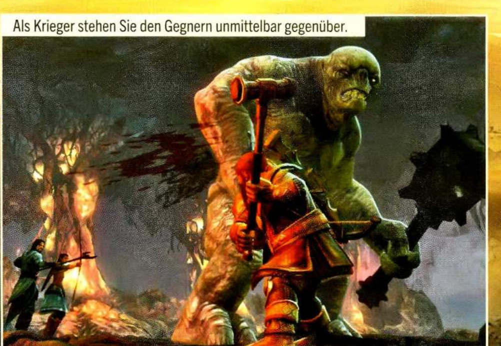
Bosskampf-Absprache

Die angemoderten Hügelgrab-Anwohner sind schnell umgehauen und wir finden auch den gesuchten Gegenstand, der eine magisch versiegelte Passage öffnet. Doch erst steht uns ein weiterer Bosskampf bevor: Ein Beschwörer lässt Felsen in der Luft schweben, um sie ab und an auf unsere Helden regnen zu lassen; dazu beschwört er ein ganzes Gegnerrudel. Aufteilung ist gefragt: Während der robuste Krieger die Aufmerksamkeit des Bosses auf sich zieht, macht sich unser Waldläufer mit einer Spezialfähigkeit unsichtbar, um sich so besser an die feindlichen Bogenschützen heranzupirschen. Die Action-Komponente wirkt spaßig und belohnt Teamwork auf dem Schlachtfeld. Doch was hat **Der Krieg im Norden** rollenspielerisch drauf? Jeder Charakter ist mit vier Attributen ausgestattet: Stärke (Nahkampfkraft), Ausdauer (Lebenspunkte), Geschicklichkeit (Fernkampfstärke) und Willenskraft (mehr Power für Sonderfähigkeiten). Wenn Sie durch fleißiges Sammeln von Erfahrungspunkten den nächsten Stufenaufstieg erreichen, dürfen Sie einige Punkte nach Belieben auf die vier Attribute verteilen (wer es lieber faul mag, vertraut einfach der Automatik-Funktion). Die Attribute bestimmen auch die Auswahl an verwendbarer Ausrüstung, da eine Reihe von Gegenständen bestimmte Punkte-Mindestanforderungen hat. An fetter Beute herrscht kein Mangel: Besiegte Gegner, herumstehende Schatzkisten und zerstörbare Objekte sind die gängigen Sachpreis-Quellen. Mit besseren Waffen und Rüstungsteilen verursachen Ihre Recken nicht nur mehr Schaden und sind besser geschützt, viele magische Fundsachen verbessern zudem Fähigkeiten und Charakterwerte. Item-Sammler dürfen Ausrüstungsgegenstände auch upgraden, um ihnen noch dickere Boni zu verpassen.

Skills-Leistungskurs

Beim Fertigkeiten-Menü dürfen Sie sich in Sachen Charakterentwicklung voll austoben. In der von

Unser Trio formiert sich in der rechten Bildschirmhälfte, um sich dem Beschwörer und seinen Schergen zu stellen.


Als Krieger stehen Sie den Gegnern unmittelbar gegenüber.


Spielen Sie die Heldengruppe zusammen mit Freunden oder überlassen Sie die Steuerung der KI – beides geht.


Der Zufluchtsschild der Elbin ist einer von vielen Charakter-Skills, von denen die ganze Gruppe

uns gespielten Version hatte jeder Held 19 verschiedene Sonderfähigkeiten und Boni, die man freischaltet und verbessert (wie viele Skills im fertigen Spiel stecken werden, ist derzeit noch offen). Bei unserem Waldläufer können wir zum Beispiel die Anschleicherei durch längere Tarndauer oder eine Zusatzattacke verbessern. Es gibt auch verlockende Skills für Pfeil und Bogen, aber wir können angesichts von „Dual Wield" nicht widerstehen und stecken erst einmal Punkte in den Nahkampf. Jetzt lässt sich auch die zweite Waffenhand bestücken; wahlweise mit einem Schild oder einer zusätzlichen Einhandwaffe. Die stete Verbesserung von Ausrüstung und Charakterfähigkeiten soll für einen lang anhaltenden Motivationsschub sorgen. Mehrmaliges Durchspielen auf höheren Schwierigkeitsgraden ähnlich wie beim PS2-Action-RPG **Champions of Norrath** deuteten die Entwickler schon an. Jenseits der Story-Quests werden zudem Nebenaufträge und Erforschungsfreiheiten versprochen. Das Snowblind-Team will sich aber trotz unserer Nachfrage keine verbindlichen Angaben zu Spieldauer und Anzahl der Schauplätze entlocken lassen. Auch werden viele Gegnertypen noch geheimniskrämerisch behandelt: Ein guter Teil der Konzeptskizzen an den Bürowänden sind für den Pressebesuch diskret mit leeren Blättern verhüllt worden; unter einer Abdeckung lugt ein halber Drachenflügel hervor. Neben Orks, Untoten, Trollen und Riesenspinnen scheint der hohe Norden von Mittelerde noch einige größere Überraschungen bereitzuhalten. Inwieweit die Portierung für den PC gelingen wird, lässt sich aktuell noch nicht sagen. Die Konsolenfassung machte uns bislang schon viel Spaß.

Heinrich* meint

„Mittelerde auf die brutale Tour"

Ork-Gehacktes mit cleveren Koop-Spielmechaniken – das wirkt beim ersten Anspielen ausgesprochen spaßig. Kamera-Perspektive, Steuerung und Spielgefühl würde ich ins Action-Regal einordnen, aber unter der blutigen Haube schnurrt ein Rollenspiel-Motivationsmotor mit vielen Items und Sonderfähigkeiten. Das Solo-Vergnügen dürfte stark von der Qualität der künstlichen Intelligenz Ihrer Begleiter abhängen. Die Aussicht auf Minigruppen-Abenteuer gefällt mir jedenfalls; ansonsten ist man bei Action-RPGs wie zuletzt **Deathspank** ja nur mit einem Einzelhelden unterwegs.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

*Heinrich Lenhardt ist der ehemalige Chefredakteur der Computec-Zeitschrift buffed und arbeitet heute als Freier Autor.

Der Kerl gehört zu einer Gruppe Eingeborener, die Sie anbetet und Ihre Unterstützung benötigt. Wieso und weshalb, erfahren Sie laut Entwickler erst am Ende von **From Dust**.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Publisher Ubisoft, allerdings spiegeln diese die grafische Qualität des Spiels exakt wider – auch wenn die Motive etwas gestellt sein mögen.

From Dust

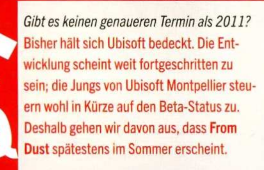
Geh, schöpfe!

Genre: Strategie | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft | Termin: 2011

Text: Sebastian Weber

Als Gottheit, die die Natur beherrscht, knobeln Sie sich durch eine bizarre Welt.

?! FAQ



Gibt es keinen genaueren Termin als 2011?
Bisher hält sich Ubisoft bedeckt. Die Entwicklung scheint weit fortgeschritten zu sein; die Jungs von Ubisoft Montpellier steuern wohl in Kürze auf den Beta-Status zu. Deshalb gehen wir davon aus, dass **From Dust** spätestens im Sommer erscheint.

*Eric Chahi ist für **From Dust** verantwortlich? Was hat der zuvor gemacht?*
Eric Chahi machte erstmals als Designer des Action-Adventures **Another World** auf sich aufmerksam. Der Titel erschien 1991 (als Neuauflage erneut 2006) und war eines der ersten Spiele mit vollanimierten Zwischensequenzen und Intro. Chahi erschuf das Spiel fast im Alleingang, lediglich für die Soundeffekte holte er sich Hilfe ins Boot. Sein zweites bekanntes Projekt, das Jump & Run **Heart of Darkness**, erschien 1998. Hier setzte Chahi auf Musik und zirka 30 Minuten Videosequenzen, was eine Entwicklungszeit von etwa sechs Jahren zur Folge hatte. Zudem konnte man die Endsequenz bereits damals mit entsprechender Brille in 3D bewundern.

Was habt ihr vor Ort bei den Entwicklern gesehen?
Die Entwickler von **From Dust** ließen uns die ersten beiden der 13 Levels spielen, in denen man die Grundlagen des Spielverlaufs erlernt. Danach zeigten sie uns spätere Abschnitte des Spiels, wo man zum Beispiel mit den verschiedenen Bäumen und mit Lava interagieren kann. Zu guter Letzt demonstrierte man uns den Editor, mit dem Karten für **From Dust** erstellt werden können, sowie das Physiksystem, das Änderungen der Umgebung simuliert.

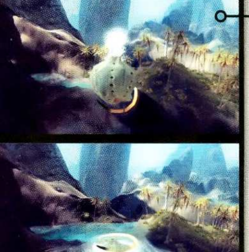
*Was für eine Art von Spiel ist **From Dust** eigentlich?*
From Dust lässt sich am besten als Mischung aus Strategie- und Puzzlespiel beschreiben. Die einzelnen Levels sind jeweils so aufgebaut, dass Sie zu Beginn gezeigt bekommen, wo Sie Ihre Untergebenen hinschicken oder was Sie erreichen sollen. Wie Sie dies schaffen, bleibt Ihnen überlassen, da Sie völlig frei darin sind, die Level-Umgebung nach Ihren Wünschen zu verändern. Das realistische Physiksystem ist dabei Ihr größter Widersacher.

Hilfsmittel: So spielt sich From Dust

BÄUME PFLANZEN: Drei verschiedene Bäume helfen Ihnen im späteren Spielverlauf, Feuer zu löschen, Steine zu sprengen und so weiter. Der Wasserbaum im Bild etwa spuckt Hektoliter von kühlem Nass aus, sobald Sie ihn pflanzen. Sie können also jeden Baum taktisch nutzen.



SAND BEWEGEN: Sand stellt den wichtigsten Baustoff dar. Mit ihm füllen Sie Wasserstellen auf, leiten Flüsse um und so weiter. Allerdings simuliert **From Dust** auch die physikalischen Eigenschaften des Sandes, sodass es ihn im Wasser häufig wegspült.







FÄHIGKEITEN: Mit ihnen schützen Sie zum Beispiel Ihre Dörfer vor einer Flutwelle (siehe Bilder), aber Sie können die Skills auch jederzeit an anderer Stelle nutzen. Die Fähigkeiten wirken sich dann für einen begrenzten Zeitraum aus.

WASSER NUTZEN: Genau wie den Sand können Sie auch Wasser (und später sogar Lava) verwenden. Allerdings verhält sich auch die Flüssigkeit realistisch, schlägt Wellen oder rinnt Abhänge hinab. Daher sollte man immer vorsichtig damit umgehen.









„Die Erde stellen wir uns als etwas Statisches vor, weil wir in unserer kurzen Lebenszeit meist keine gravierenden Veränderungen mitbekommen. Im Vorfeld der Entwicklung des Spiels habe ich Vulkane besucht und dort gemerkt, dass unsere Welt sich ständig verändert, ständig im Wandel ist. Deshalb wollte ich auch ein Spiel machen, in dem es um geografische Änderungen und Einflüsse geht. Das war der Grundgedanke.", erklärt uns Eric Chahi, der Kreativdirektor von Ubisofts Strategiespiel **From Dust**, bei unserem Vor-Ort-Besuch im Entwicklerstudio in Montpellier, Frankreich. Aus der Idee, Ihnen in einem Spiel die Macht über einige Elemente beziehungsweise die Erde selbst zu geben, wurde inzwischen ein anspruchsvolles und zugleich enorm motivierendes Puzzle-Strategie-Spiel, in dem Sie in die Rolle eines Art Gottes schlüpfen.

Schnell erzählte Story

From Dust umfasst 13 Levels, die jeweils etwa 30 bis 45 Minuten Spielzeit bieten; alles in allem sind Sie also etwa acht Stunden beschäftigt. Die einzelnen Missionen hängen dabei aber nicht richtig zusammen, da es keine zusammenhängende Geschichte gibt. Jedoch finden Sie mit der Zeit immer wieder Bruchstücke der sogenannten Stammeshistorie und verstehen dadurch nach und nach die Hintergründe der Eingeborenen, von denen Sie angebetet werden. Wer alle Levels durchspielt, soll am Ende auf jeden Fall erkennen, worum es in **From Dust** eigentlich geht.

Macht über die Natur

Die einzelnen Missionen haben im Grunde immer den gleichen Ablauf: Auf der Karte gibt es eine bestimmte Zahl von sogenannten Totems. An diesen können Sie Ihre Jünger ein Dorf errichten lassen. Sobald jedes Totem mit einem Dorf versorgt ist, öffnet sich ein Tor auf der Map, durch das Sie die Jungs schicken, um ins nächste Areal zu gelangen. So weit klingt der Spielverlauf also ziemlich überschaubar und einfach. Allerdings ist die Natur dabei Ihr größter Feind. Zum einen ist nicht jedes Totem gut erreichbar; es könnte sich auf einer Insel oder unter Wasser befinden, sodass Sie sich überlegen müssen, wie Sie den Weg dorthin sichern. Zum anderen gibt es auch Gefahren, etwa Lava spuckende Vulkane oder riesige Flutwellen. Um solche Katastrophen zu verhindern, stehen Ihnen einfache Mittel zur Verfügung: Sie steuern einen kleinen Cursor über die Karte. Sobald Sie diesen über Sand oder



Damit Sie wissen, an welchen Stellen der Karte Sie aktiv werden müssen, zeigt Ihnen das Spiel den Laufweg der Eingeborenen durch dünne Linien an.

Neben der normalen Kamerasicht gibt es eine, die das Geschehen von weit weg zeigt, aber auch eine, die wie hier nahe an den Eingeborenen dran ist.

Wasser bewegen und dann die entsprechende Taste betätigen, saugen Sie den jeweiligen Untergrund nach oben und es entsteht eine riesige Sand- oder Wasserkugel. Diese können Sie dann über die Karte bewegen und an jedem beliebigen Punkt wieder ablassen – Sie verändern also die Topografie der Karte. Um eine Insel mit dem Festland zu verbinden, brauchen Sie somit nur genug Sand und wenig Strömung, und es entsteht schnell ein Übergang. Dabei ist die Physiksimulation aber derart realistisch, dass man oftmals gar nicht abschätzen kann, was an einer Stelle passiert, wenn man an einer anderen etwas verändert. Beispiel: Auf einer Karte verhindert ein Fluss, dass unsere Schützlinge zum begehrten Totem gelangen. Kurzerhand holen wir einige Tonnen Sand und kippen diese an der engsten Stelle ins Wasser. Allerdings ist dort die Strömung derart stark, dass es unser Baumaterial größtenteils davonspült. Wir holen also immer wieder neuen Sand und versuchen es erneut, mal weiter oben, mal etwas weiter flussabwärts. Ohne Erfolg. Als wir allerdings die Kamera drehen, um das Problem aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, bemerken wir, dass sich der weggespülte Sand flussabwärts, wo die Strömung schwächer wird, abgesetzt und eine Insel gebildet hat. Über diese kommen die Eingeborenen zu ihrem Totem – Ziel erreicht.

Hilfe ist im Anmarsch

Neben der Möglichkeit, Sand und Wasser zu bewegen, bekommen Sie später auch weitere Hilfsmittel an die Hand. Vulkane etwa können Ihre Dörfer zerstören, wenn der Lavafluss ungünstig verläuft. Sobald Sie kein intaktes Dorf mehr auf der Karte haben, ist die Mission verloren. Gleichzeitig können Sie Lava aber genau wie die anderen beiden Materialien aufsaugen und an beliebiger Stelle abladen. Schmieren Sie beispielsweise Lava auf eine Felswand, kühlt das Zeug aus und verfestigt sich – die einzige Möglichkeit, Stein zu erschaffen. Sollten Sie aber unvorsichtig sein und die Lava in der Nähe eines Dorfes abladen, steht dieses schnell in Flammen. Als weitere Unterstützung kommen Ihnen drei verschiedene Baumarten zugute. Der sogenannte Wasserbaum braucht zwar Wasser zum Wachsen, spendet dafür aber das kühle Nass, wenn er in der Nähe von Feuer steht. Daneben gibt es noch Feuer- und Bombenbäume, deren Name Programm ist. Wenn Sie etwa einen Feuer- und einen Bombenbaum kombinieren, explodiert Letztgenannter und zerfetzt sogar harte Felswände – wiederum die einzige Möglichkeit, um Stein zu zerlegen. Ihrer Fantasie sind also keine Grenzen gesetzt; und das gilt für den gesamten Spielverlauf. Denn die Entwickler geben Ihnen in keiner Weise vor, wie Sie ein Problem auf einer Karte lösen sollen. Zu

„Wir wollen Inhalte nachliefern!"

Vor Ort bei Ubisoft sprachen wir mit Produzent Guillaume Brunier über **From Dust**.

Vor Ort in Montpellier erzählte uns Brunier von den Bedenken Ubisofts bezüglich **From Dust** und verriet, welche Inhalte es deshalb nicht ins Spiel geschafft haben.

PC ACTION: Wie lange hat es gedauert, bis ihr diese realistische Engine fertig hattet?

BRUNIER: Die Entwicklung hat etwa drei Jahre gedauert. Vor genau einem Jahr haben wir unsere Engine intern vorgestellt und die anderen Teams waren begeistert. Seitdem arbeiten wir an der Optimierung. Das Besondere ist aber, dass wir es wirklich geschafft haben, diese komplexe Simulation ruckelfrei darzustellen. Es ist eine Sache, diese realistische Darstellung von Wasser und Lava hinzukriegen, aber es ist eine andere, das dann auch auf der PlayStation 3 zu verwirklichen. Wir haben zuerst für die PS3 programmiert, denn unse-



Ihre Jünger können nicht sonderlich gut schwimmen. Deshalb sollten Sie die Kerlchen stets schnell ins Trockene bringen, bevor sie ertrinken.



Das Team rund um Eric Chahi hat sich die Eingeborenen komplett ausgedacht – inklusive Baustil, Sprache und Musikrichtung.

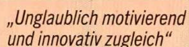
Diese Tore stellen immer das Ziel jedes Levels dar und führen in die nächste Mission. Sie zu erreichen, ist aber oftmals nicht so einfach.

Beginn jedes Levels wird Ihnen nur beschrieben, was Ihr Ziel ist; wie Sie es schließlich erreichen, das bleibt Ihnen überlassen. Das letzte Hilfsmittel, das Ihnen zur Verfügung steht, sind magische Kräfte. Die Entwickler zeigten uns bisher allerdings nur eine namens „Wasser zurückweisen". Zum ersten Mal kommt diese Fähigkeit auf einer Karte zum Einsatz, auf der eine Tsunami-Welle alle sechs Minuten den Level überflutet und damit Ihr Dorf auszulöschen droht. Deshalb müssen Sie direkt zu Beginn Ihre Jünger zu einer Art Opferstock schicken, an dem die Kerlchen ein magisches Relikt aufsammeln. Sobald sich dieses dann im Dorf befindet, ist die Siedlung vor dem Wasser geschützt, die Welle umfließt den Ort (siehe Kasten Seite 39). Ab diesem Moment können Sie die Kraft des Relikts aber auch nutzen. Damit halten Sie Wasser für 60 Sekunden an. Wenn Sie in dieser Zeit die Flüssigkeit aufsaugen, teilen Sie das jeweilige Gewässer wie Moses das Meer, sodass Ihre Schützlinge wiederum die Möglichkeit haben, unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen. Welche anderen Fähigkeiten es noch geben wird, wollte uns Chahi leider nicht verraten.

Unsichere Pläne

Dafür plauderten die Entwickler über ihre Pläne für die Zukunft. Wenn **From Dust** bei den Spielern ankommt, sollen nach und nach neue Karten erscheinen. Außerdem liegt dem Spiel ein simpler Karten-Editor bei, mit dem man leicht eigene Maps und Herausforderungen erstellen kann. Allerdings wird es nicht möglich sein, die selbst erstellten Puzzles mit seinen Freunden zu tauschen. Jedoch können wir jetzt schon sagen: **From Dust** wird es zwar nur über Steam geben, doch der Download lohnt sich allemal. **From Dust** ist ein Spiel, das einen ganz eigenen Stil hat, anspruchsvolle Herausforderungen bietet und Ihrer Kreativität keinerlei Grenzen setzt. Wer es nicht herunterlädt, ist also selbst schuld, denn er verpasst eine innovative und technisch beeindruckende Knobelei.

Sebastian meint



„Unglaublich motivierend und innovativ zugleich"

From Dust hat mich überrascht. Ich hatte vor meinem Besuch bei den Entwicklern nicht gedacht, dass mich dieses Gott-Spiel derart fesseln würde. Im Grunde ist der Spielverlauf natürlich recht einfach, aber es macht unglaublich Spaß, sich auf den Karten auszutoben und auszuprobieren, wie die Umwelt auf die eine oder andere Veränderung reagiert. Außerdem bin ich gespannt, was nun hinter dem Spiel steckt, denn die Entwickler versprechen ja ein interessantes und aufschlussreiches Ende. Zum Releasetermin wollen oder dürfen die Entwickler noch nichts sagen, aber da **From Dust** schon überaus fertig wirkte und die Jungs aus Montpellier wohl nicht mehr allzu viel Arbeit vor sich haben, denke ich mal, dass wir spätestens im Sommer mit dem Knobeln loslegen dürfen. Und allzu teuer sollte der Spaß am Ende auch nicht werden.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

re Engine setzt stark auf mehrere Prozessorkerne und da sahen wir mit der PS3 natürlich bessere Möglichkeiten als auf der Xbox 360, die uns eher limitiert. Die Levels könnten auf der PS3 und vor allem auf dem PC deutlich größer ausfallen.

PC ACTION: From Dust erscheint nur als Download-Content. Musstet ihr deswegen auf Inhalte verzichten?

BRUNIER: Was wir gerne umgesetzt hätten, wäre ein voller Editor und ein Mehrspielermodus gewesen. Wir denken jedoch darüber nach, diese Dinge nachzuliefern, wenn das Spiel erfolgreich ist. Levels für **From Dust** zu bauen ist im Grunde ziemlich einfach, sodass jeder Spieler ganz leicht eine einfache Karte erstellen und diese dann mit seinen Freunden teilen könnte. Aber das ist Zukunftsmusik, wir müssen abwarten, wie erfolgreich das Spiel am Ende ist.

PC ACTION: Wie würde ein Mehrspielermodus dann aussehen?

BRUNIER: Die Möglichkeiten sind vielfältig, ob man nun gegeneinander spielt oder kooperativ. Zum Beispiel könnte es so sein, dass wir beide ein und dasselbe Totem einnehmen müssen. Dann kann es natürlich sein, dass ich mich eher darum kümmere, sicherzustellen, dass meine Leute dahin kommen, du dagegen arbeitest gegen mich und verbaust mir den Weg. Oder aber wir steuern beide ein Volk zusammen. So kannst du zum Beispiel auf der einen Seite den Weg vorbereiten und ich baue hinten einen Wall gegen eine Flutwelle. Ich glaube, für einen Multiplayer-Modus hätten wir genug Ideen, denn das Spielprinzip lässt viel Raum für unterschiedliche Ideen.

Battlefield 3

Kampfansage

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: EA   Text: Sascha Lohmüller

Das erwartet die Welt von **Battlefield 3**!

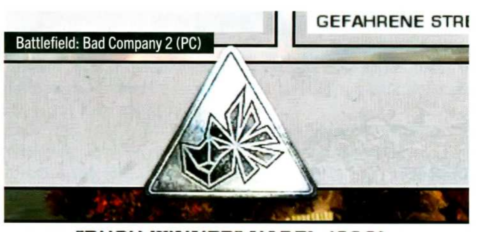
Dass ein drittes „richtiges" **Battlefield** bald erscheinen soll, wurde von EA mittlerweile bestätigt. Nur mit handfesten Infos hält man sich bisher zurück. Fest steht, dass **Battlefield 3** auf die neuesten technischen Errungenschaften der PC-Welt zurückgreift. Sowohl Direct X 11 als auch 64-Bit-Technologie werden unterstützt. DX9 und Windows-XP-User schauen also in die Röhre. Auch die hauseigene Engine Frostbite 2.0 wird noch einmal gehörig aufpoliert. Ebenfalls bestätigt: Der Titel wird von den Entwicklern als direkter Nachfolger von **Battlefield 2** angesehen. **Bad Company 2** war laut ihrer Aussage nur ein Ableger der Serie, kein direkter Vorgänger für **Battlefield 3**. Das bedeutet, dass die Schlachtfelder wieder deutlich größer und vor allen Dingen auf 64 Spieler ausgelegt sind. Zudem kündigte man an, der Beta-Test beginne zwölf Monate nach dem Release von **Medal of Honor**. Das erschien übrigens Mitte Oktober 2010. Nähere Infos will uns EA übrigens auf der Messe GDC am 1. März präsentieren. Diese brandheißen Infos lesen Sie dann natürlich in Ihrem Lieblingsmagazin!

Wünsch dir was!

Sie sehen, mit Informationen geizen EA und Dice noch. Grund genug für uns, sowohl das letzte **Battlefield**-Spiel **Bad Company 2** als auch den „richtigen" Vorgänger **Battlefield 2** noch einmal Revue passieren zu lassen. Wir befragten sowohl Kollegen als auch Sie, die Community, welche Erwartungen an **Battlefield 3** gestellt werden, welche Dinge an den Vorgängern genervt haben und natürlich auch, welche neuen Features ein **Battlefield 3** aufwerten würden.

Diese Dinge haben uns an den Vorgängern gestört!

- **Die Rangaufstiege:** Sind wir doch mal ehrlich, der Mensch ist ungeduldig. In **Bad Company 2** etwa dauerte es ab Stufe 20 gefühlte Ewigkeiten, bis man den jeweils nächsten Level erreichte. Und dann schaltete man meist nicht mal mehr sonderlich viel frei. Hier könnten die Entwickler ein System einführen, das den Spieler regelmäßiger belohnt. Man könnte beispielsweise die Stufengrenze anheben, dafür die benötigte Erfahrung senken. Auf diese Weise würden auch mehr Updates untergebracht – man hätte also zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen! Alternativ schauen sich die Entwickler vielleicht bei **CoD** das Prestige-System ab. Natürlich sollte man keine allzu tollen Dinge mit den einzelnen Prestige-Stufen freischalten, aber kosmetische Gimmicks wären denkbar.
- **Die Kollisionsabfrage:** Keine Diskussion in diesem Punkt – die hakelige Kollisionsabfrage gehört zweifelsfrei zu den Dingen, die im Grunde jeden **Battlefield**-Spieler stören. An jedem Bordstein und Ästchen hängen zu bleiben, ist nicht nur nervig, sondern auch unrealistisch. Also: Bitte ausbessern, Dice!
- **Der Add-on-Serverbrowser:** Nach einigen Updates war die Server-Auswahl bei **BC 2** wirklich zufriedenstellend. Warum man jedoch zwei verschiedene Serverbrowser für das Hauptspiel und das Add-on **Vietnam** einführte, ist uns ein Rätsel. Bei einem etwaigen **BF 3**-Add-on erwarten wir eine bessere Lösung.
- **Die Wartezeiten:** Wir möchten an dieser Stelle auch Partei für unsere Konsolen-Kollegen ergreifen. Warum dürfen diese nach einer Partie erst den Server verlassen, wenn die neue Karte geladen wurde?



Mickrig: Einen Sieg in einer **BC 2**-Partie davon zu tragen, ist mitunter wahrlich schwer. Magere 200 Bonuspunkte für einen Sieg sind daher lächerlich.

DER REDAKTIONS-SONDERWUNSCH

Wir sind unheimlich gierig nach Belohnungen, Punkten und natürlich Bier. Zumindest bei den ersten beiden Punkten kann Dice uns zufrieden stellen. Wie? Ganz einfach: Nach einer gewonnenen Partie gerade einmal mickrige 200 Bonuspunkte zu erhalten, ist ein Witz. Mindestens 500 wären hier eher angebracht, um den Spieler zu belohnen.

Diese Features gehören aufgebohrt!

• **Das Zerstörungssystem:** Okay, viel zu ändern gibt es hier nicht. Wir wollen einfach noch mehr kaputt machen und eine Spur mehr Realismus beim Zerbröseln der Level-Architektur. Danke.

• **Das Markieren:** Im Grunde ist das Markieren ja sinnvoll. Wenn es wie in **BC 2** jedoch dazu führt, dass es mitunter reicht, auf die Markierungen zu schießen, ist das Ganze eine Spur zu mächtig. Entschärfen!



Übermächtig: Alltag in **Bad Company 2** – der Gegner ist nicht zu sehen, trotzdem lohnt es sich, blind auf die Markierung (siehe Kreis) zu schießen.

• **Mehr Statistiken:** Statistiken kann es nie genug geben. Wir wollen wissen, wie oft wir uns selbst gesprengt haben, wie oft wir mit einem Lebenspunkt überlebt haben und so weiter!

• **Das Squad-Management:** Squads sind schön und gut, dennoch könnte man diese Funktion weiter ausbauen (etwa mit speziellen Kartenbefehlen) oder sogar den Commander aus **Battlefield 2** wieder einführen.

• **Die Fraktionen:** Auswahlmöglichkeiten gibt's nie genug. Sofern man in der Lage ist, alles vernünftig zu balancen, fänden wir es toll, wenn jede Fraktion über unterschiedliche Waffen und Fahrzeuge verfügte. Man wird ja wohl noch träumen dürfen!

• **Der Editor:** Ebendieser Editor war in **Battlefield 2** schon unfassbar gut, bitte einfach beibehalten und weiter ausbauen!

Battlefield 2 (PC)

Selbstgemacht: **Battlefield 2** protzte mit einem komfortablen Editor. In **BF 3** ist er hoffentlich in erweiterter Form wieder mit von der Partie.

• **Das Deckungssystem:** Die Gründe, in **BC 2** das Hinlegen abzuschaffen (etwa um die ewige Camperei zu entschärfen), sind nachvollziehbar. Leider ist es nun kaum noch möglich, sich hinter Sandsäcken und Ähnlichem zu verschanzen. Es wäre also schön, wenn es eine Möglichkeit gäbe, sich vernünftig zu verstecken. Es dem Spieler wieder zu ermöglichen, sich hinzulegen und aus der Deckung zu lehnen, wäre auch eine Alternative.

• **Der Fuhrpark:** Gut, das Wörtchen „Fuhrpark" passt nicht ganz zu unserer Forderung. Wir wollen nämlich Flugzeuge zurück. Die einzige Bedingung ist, dass sie nicht mehr so übermächtig wie in **Battlefield 2** sind.

DER REDAKTIONS-SONDERWUNSCH

Es gibt virtuelle Waffen, die einfach toll sind. Sei es, weil sie mächtig Krach machen oder ein Effektfeuerwerk abbrennen. Eine solche Waffe ist der Flammenwerfer, der jüngst im **Bad Company 2**-Add-on **Vietnam** seine Auferstehung feierte. Wir würden uns wünschen, dass solche Gimmick-Waffen in **Battlefield 3** von Anfang an verfügbar sind.

Diese Features will die Community!

• **Unterwasser-Action:** Boote existieren bereits im **Battlefield**-Universum, warum geht man also nicht noch einen Schritt weiter? Mini-U-Boote oder Harpunen mitsamt passender Unterwasser-Szenarien wären mal eine wirklich innovative, unverbauchte Idee.

• **Zivilisten:** Bevor die Sittenwächter aufschreien: Kein Mensch will auf Zivilisten schießen. Dass es in Kriegsgebieten welche geben sollte, ist allerdings realistisch.

• **Stellungen selbst gemacht:** Nein, nicht was Sie denken. Toll wäre es, wenn die Spieler MG-Nester oder Sandsack-Barrikaden selbst errichten könnten – in begrenztem Rahmen.

• **Ein Kompass:** Wir fassen uns kurz: Es gab ihn früher, es sollte ihn wieder geben – einen Kompass.



Künstlerisch: In **Call of Duty: Black Ops** können Sie eigene Logos entwerfen und sowohl Ihre Waffen als auch Ihren Charakter individualisieren.

• **Pimp your Soldier:** Die Konkurrenz in Form von **Call of Duty: Black Ops** hat es bereits vorgemacht. Dort können Sie Farbe, aufgepappte Logos und Muster Ihrer Waffe frei bestimmen. Auch Ihren Charakter können Sie mit allerlei neuem Zeug einkleiden, etwa unterschiedlichen Uniformen oder Masken. So etwas stünde auch **Battlefield 3** gut zu Gesicht.



Großeinsatz: In **MAG** balgen sich bis zu 256 Spieler online. Wenn eine PS3 so etwas kann, sollte es doch auch auf dem PC funktionieren.

• **Massig Spieler:** Der Name des Spiels sollte Programm sein. Daher wünschen wir uns massive Schlachten mit mehr als 32 oder 64 Spielern. Der Konsolen-Titel **MAG** hat vorgemacht, dass sogar 256er-Matches kein Ding der Unmöglichkeit sind.

• **Neue Karten-Arten:** Dass als Szenarien mal der Dschungel, mal eine Stadt und die Wüste herhalten, ist mittlerweile Standard. Wir fänden jedoch auch mal Einsätze bei Nacht (mit Nachtsichtgerät und allem Pipapo) und reine Infanterie-Aufträge ohne Fahrzeuge interessant.

• **Schutz für Startgebiete:** Es mag sie niemand – Basecamper. Gäbe es spezielle Schutzmaßnahmen wie Selbstschussanlagen oder Todeszonen für die Startbereiche, wäre das Problem gelöst. Ebenfalls denkbar, aber nicht ganz so schön: unsichtbare Wände.

DER REDAKTIONS-SONDERWUNSCH

Teamplay ist was Feines. Aber manchmal gehen uns die zufällig zugelosten Squad-Mitglieder auf den Sack. Für solche Momente wünschen wir uns Nebenmissionen, die mit Infiltration und Solospiel zu tun haben. Eventuell könnte man sogar eine spezielle Klasse für diese Zwecke einbauen – einen Spion, der hinter den feindlichen Linien operiert.

Screen-Info

Das große Bild unter diesem Kasten stammt vom Hersteller, den Rest haben wir selbst angefertigt.

Dieses Artwork der Herstellers vermittelt packende Positionskämpfe. Das Spiel selbst kann diese nur selten liefern.

Was auf diesem von uns selbst gemachten Bild noch mitreißend aussieht, kommt in echt eher gemächlich daher: die Offroad-Rennen.

Test Drive Unlimited 2

Fahr lässig!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Eden Games | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 11. Februar 2011

Text: Christoph Schuster

TDU 2 bietet Ihnen zwei echte Urlaubsparadiese – doch ist Rennspaß dabei inklusive?



Das Spiel ist doch schon kurz nach eurer Heftveröffentlichung am Kiosk erschienen! Warum habt ihr noch keinen Test in der Ausgabe stehen?

Das hat mehrere Gründe. Einerseits hielt der Hersteller seine Testversionen zurück, aus (berechtigter) Angst vor negativen Stimmen. Andererseits wäre ein Einzelspielertest schlicht unfair dem Spiel und seinen potenziellen Spielern gegenüber, da **Test Drive Unlimited 2** seinen Fokus ganz klar auf Online-Rasereien legt. Und die Server füllen sich logischerweise erst dann, wenn es bereits Spieler gibt, das Spiel also schon im Handel ist. Deshalb bieten wir Ihnen hier einen Ersteindruck, den wir aus dutzenden Stunden mit Vorabversionen, Betatests und einer in letzter Sekunde eingetrudelten fertigen Fassung gewonnen haben. Den kompletten Test samt finaler Wertung gibt es dann nächsten Monat.

Ihr habt eine finale Version? Warum habt ihr die nicht getestet?? Und worin liegen die Unterschiede zu euren Vorschaueindrücken?

Der frisch gepresste Datenträger kam sage und schreibe sechs Stunden vor Redaktionsschluss an – zu wenig für einen Test! Die Änderungen betrafen dabei in erster Linie Feinheiten. Technik, Sound und Fahrverhalten blieben praktisch gleich. Immerhin bekam die Polizei ein paar Stunden Nachhilfeunterricht. Man muss sich zwar immer noch ziemlich doof anstellen, beziehungsweise eine Strafverfolgung schlicht provozieren, um den Zorn der Gesetzeshüter auf sich zu ziehen. Wenn das dann allerdings mal der Fall ist, setzen tatsächlich haarige Hetzjagden ein. Plötzlich tauchen dutzende Polizeiwagen aus sämtlichen Himmelsrichtungen auf und stürzen sich auf den armen Pixel-Kriminellen wie nordafrikanische Demonstranten auf ihre Staatsoberhäupter. Nett, aber mangels echtem Schadensmodell auch nicht mehr.

Und wie steht's um Petrus? Dessen Wetterauswirkungen wurden von den Entwicklern explizit beworben, von euch aber kritisiert.

Hier ließen sich die Entwickler wohl unsere Vorschau ins Französische übersetzen, denn diesen Kritikpunkt bügelte Eden Games aus. Auf nasser Fahrbahn rutschen die Fahrzeuge nun deutlich mehr, die Handhabung der Boliden bei widrigen Wetterbedingungen fällt merklich anspruchsvoller aus.

Okay, und wie fühlt sich's ohne Regen so an?

Gar nicht mal soo toll. Das Fahrverhalten genügt unseren Simulationsansprüchen selbst auf der realistischsten Einstellung nicht. Für Arcade-Freunde kommt **TDU 2** dagegen zu lahm und seriös daher. Allgemein mag das Geschwindigkeitsgefühl nicht recht überzeugen. Erst in den absoluten Geschossen Marke Pagani Zonda kommt Bleifuß-Stimmung auf. Bis zu diesem Punkt müssen Sie aber erst mal fünf bis acht Stunden investieren.

Änderte sich denn noch was am Balancing?

Jein. Tatsächlich änderten sich in dieser Hinsicht einige Parameter. Prinzipiell bleibt das Balancing jedoch weiterhin – wie schon beim Vorgänger – ein Kritikpunkt. Zwischen einzelnen Rennetappen schwankt der Schwierigkeitsgrad erheblich, je nach eigener Motorisierung sind viele Events entweder kaum zu schaffen oder ein Kinderspiel.

Na dann, euer Expertenurteil: Weltmeisterliche Raserei oder doch eher Sand im Getriebe?

Titelansprüche braucht **Test Drive Unlimited 2** sicher keine mehr zu entwickeln. Das Spiel hat online einige individuelle Stärken, aber eben auch eine Menge Macken. Ob es da unterm Strich zu mehr Lust oder Frust kommt, das kann erst der ausführliche Test in der nächsten Ausgabe zeigen. Prinzipiell ist **TDU 2** kein schlechtes Rennspiel, kann aber mit der bärenstarken Konkurrenz (wie etwa **Dirt 2**) nicht annähernd mithalten.

CONTRA Technik & Präsentation

Es gibt kaum ein Genre, das sich derzeit so nahe am Fotorealismus bewegt wie Rennspiele. Bei diesem Konkurrenzdruck kann **TDU 2** in keiner Weise mithalten. Sound und Grafik kommen nicht annähernd an Toptitel wie **Dirt 2** oder **NfS: Shift** heran und das Schadensmodell verdient seinen Namen kaum. Die „Handlung" (bewusst in Anführungsstrichen) bringen Zwischensequenzen mit hohem Lächerlich-Faktor voran, die sich nicht mal abbrechen lassen. Klar, zur Verteidigung lässt sich **TDUs** riesige, freie Spielwelt anführen. Hier gilt Masse statt Klasse. Diese Prioritätensetzung der Entwickler muss man aber nicht gutheißen. Denn was bringen zwei riesige Inseln, die kaum erlebenswerte Momente bieten? Zu allem Überfluss präsentiert sich die PC-Portierung suboptimal. Beispielsweise lässt sich über das Spiel kein Vollbildmodus erwirken, nur das Windows-Tastenkürzeln Alt+Enter schafft Abhilfe.



Die grafisch immerhin ordentlichen Automodelle lassen sich durch peppige eigene Designs aufhübschen.



Das erste **Test Drive Unlimited** galt damals als Augenweide. Der direkte Vergleich zeigt aber, wie veraltet es mittlerweile ist.



Der Fahrzeuginnenraum wirkt jetzt authentischer, während Verwischeffekte Geschwindigkeit suggerieren sollen.



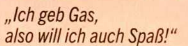
Gegen die aktuelle Konkurrenz, hier **Shift**, sieht **TDU 2** echt alt aus. Zumal es nicht mal ein richtiges Schadensmodell gibt.

PRO Umfang

Wenn wir Spieler das erste **Test Drive Unlimited** beschreiben ließen, so fiele vermutlich oft das Wort „gewaltig". Eine komplette frei befahrbare Insel mit rund 1.600 Streckenkilometern und 91 wählbaren Autos und Motorrädern – ein Wahnsinnsumfang. Für Teil 2 legten die Entwickler nun nach: 101 Autos stecken in der Spielverpackung, weitere folgen per DLC. Außerdem kommt neben der kompletten alten Insel Oahu mit Ibiza ein ebenso umfangreiches Raserparadies dazu. Die somit 3.200 Kilometer enthalten neuerdings rund 900 Kilometer Offroad-Pisten samt zugehöriger Meisterschaften und Fahrzeuge. Dafür fielen in Teil 2 jedoch die Zweiräder aus dem Programm. Im Umfang stockt **TDU 2** trotzdem nochmal deutlich auf. Allerdings bleibt die Abwechslung dabei auf der Strecke; der Welt fehlen besondere Orte und Eigenschaften, den Strecken mangelt es massiv an charakteristischen Stellen. Da die KI zudem enttäuscht und die Standardmeisterschaften bestenfalls als Pflichtprogramm durchgehen, ruhen die Hoffnungen auf dem Onlinemodus. Dieser bietet zusätzliche Spielmodi, die Solisten vorenthalten bleiben.



Haben Sie einen Ort einmal entdeckt, können Sie über die Karte jederzeit per Mausklick wieder dorthin reisen.



Christoph meint

„Ich geb Gas, also will ich auch Spaß!"

Vor einigen Jahren noch hätten wir **Test Drive Unlimited 2** als den Messias der treibstoffhaltigen Unterhaltung gefeiert. Doch mittlerweile hat sich die Erde weitergedreht und das Renngenre mit ihr. Während dieser Zeit waren Eden Games jedoch damit beschäftigt, Google-Maps Konkurrenz zu machen und Ibiza originalgetreu nachzubauen. Deshalb hatten sie keine Zeit zum Spielen und wussten nicht, was inzwischen so alles passierte. Und aus diesem Grund veröffentlichen sie 2011 ein richtig gutes Rennspiel – nur halt vier Jahre zu spät!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

ÜBER 5.000.000 LESER

von 16 Print-Magazinen und 14 Online-Portalen

WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT






1,37 Mio. Unique User**


960.000 Unique User**


570.000 Unique User**


1,46 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de | SFT | Games and More | u. v. a.

** Laut AGOF internet facts 2010-III *** Laut IVW IV/2010

UND SO FUNKTIONIERT „MAKE THE GAME"

Schritt 1 **Registrierung:** Teilnahmeberechtigt sind alle Entwickler (Firmen, volljährige Einzelpersonen), die sich auf **www.makethegame.de** bis zum 15.04.2011 offiziell über das Formular registrieren. Nach der Registrierung erfolgt die elektronische Zusendung weiterer Informationsunterlagen.

Schritt 2 **Einreichung:** Stellen Sie Ihr Browser-/Social-Game fertig und reichen Sie es inklusive aller notwendigen Unterlagen (Video, Anleitung, komplettes Spiel) bis zum 30.06.2011 ein. Nur rechtzeitig registrierte Teilnehmer können ein Game einreichen (siehe Schritt 1).

Schritt 3 **Die Jury:** Im Juli 2011 trifft die Jury eine Vorauswahl und legt die Teilnehmer der Endrunde fest. Sämtliche Entwickler, die sich rechtzeitig registriert haben (s. Schritt 1), werden über die Resultate informiert.

Schritt 4 **Endrunde:** Im August 2011 wählt die Jury die Preisträger aus. Es werden maximal fünf Spiele ausgezeichnet. Die potenziellen Preisträger erhalten von der COMPUTEC MEDIA AG einen Publishing-Vertrag, der die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte beinhaltet.

Schritt 5 **Bekanntgabe der Gewinner:** Die Bekanntgabe der Siegertitel erfolgt nach Abschluss der individuellen Publishing-Verträge zur gamescom im August 2011.

Schritt 6 **Veröffentlichung:** Ab September 2011 startet die Marketing-Kampagne für den/die Siegertitel – über 5 Mio. Leser werden damit erreicht.

DIE JURY



HANNES BEUCK
CEO Playa Games – Mit Shakes & Fidget, KickerStar und Bloodgame ist Playa Games einer der renommiertesten Browser-Game-Entwickler weltweit.



TOM PUTZKI – Inhaber Tom Putzki Consulting, Dozent Games Academy/Mediadesign Hochschule – Schrieb als Gründer von Piranha Bytes (Gothic) und Mitgründer der Phenomedia AG (Moorhuhn) Spielegeschichte.



PETRA FRÖHLICH
Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für PC Games, play³, N-ZONE u. a.





Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich PC- und Online-Spiele.



HANS IPPISCH
Verlagsleiter COMPUTEC MEDIA – Startete 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock'n'Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.





Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

WOLFGANG FISCHER	PATRICK SCHMID	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
				

DEAD SPACE 2 (Test S. 60)



Ø WERTUNG: 8,0

- **Wolfgang Fischer (10):** Meine Befürchtungen waren unbegründet: Sowohl Gameplay als auch Horrorfaktor sind in Isaacs zweitem Abenteuer einfach klasse.
- **Patrick Schmid (4):** Ich oute mich mal als Feigling, denn ich hab weder mit Horrorspielen noch -filmen was am Hut. Deswegen ist **Dead Space 2** nix für mich.
- **Jürgen Krauss (8):** Ja, Grusel ist super und alles, aber warum muss sich die PC-Umsetzung wieder einmal so arg konsolig anfühlen? Das killt einiges an Spielspaß.
- **Christoph Schuster (9):** Keine Ahnung, wie man einem Gehirn so abartige, kranke Ideen entringen kann ... ist mir aber auch egal, solange nur Nachschub kommt!
- **Marc Brehme (9):** Ich bin froh, dass dieses geniale Spiel durch das Gezerre um die USK-Einstufung nur noch mehr kostenlose PR bekommen hat. Gut so!

TRON: EVOLUTION (Test S. 68)



Ø WERTUNG: 3,6

- **Wolfgang Fischer (4):** **Tron: Evolution** teilt das Schicksal des seelenlosen, zweiten **Tron**-Films: verspricht viel, hält am Ende aber erschreckend wenig davon.
- **Patrick Schmid (2):** Ich hab bisher gar keinen **Tron**-Film gesehen, weswegen ich mit diesem Spiel noch weniger anfangen kann als die werten Kollegen.
- **Jürgen Krauss (4):** Tja, so ist das wohl mit Thron- wie mit **Tron**-Folgern: Es ist sauschwer, große Fußstapfen auszufüllen. Bei **Evolution** lautet das Urteil also: Fail.
- **Christoph Schuster (3):** **Tron** stand mal für Innovation, Kreativität und Anderssein. Nach der „Evolution" ist all das weg und es bleibt nur mieser, seelenloser Lizenzschrott.
- **Marc Brehme (5):** Oh mein Gott, eigentlich hab ich es ja geahnt. Die nächste Lizenzgurke! Hoffentlich wird der Film besser und enttäuscht mich nicht auch noch.

DC UNIVERSE ONLINE (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 4,4

- **Wolfgang Fischer (7):** Mir wäre ein **AC/DC Universe**-Spiel lieber gewesen, bei dem ich Angus spielen darf. Aber die Superheldenklopperei ist auch ganz nett.
- **Patrick Schmid (7):** Normal mag ich keine MMORPGs, aber einen eigenen Superhelden zu erstellen und mit ihm durch Gotham City zu ziehen, hat schon was.
- **Jürgen Krauss (2):**

```
If (Titel.enthält(„online")) {
  Wertung = Random(1,3);
} elseif (Genre != „action") {
  Wertung = Random(2,6);
} else {
  Play(Game); }
```

- **Christoph Schuster (1):** Jaa, ist halt ein Onlinespiel. Muss ich dazu jetzt echt noch großartig was sagen? Wirklich? Nee, oder? Na also, das will ich doch meinen ...
- **Marc Brehme (5):** Ich kann mit MMORPGs eigentlich nicht so viel anfangen, aber hier kann ich mich selbst als Superheld nachbauen und ins Spiel bringen. Genial!

DUNGEONS (Test S. 76)



Ø WERTUNG: 5,4

- **Wolfgang Fischer (5):** So eine laue Fortsetzung, auch wenn es sich nicht um eine offizielle handelt, hat das altehrwürdige **Dungeon Keeper** nicht verdient. Chance vertan.
- **Patrick Schmid (4):** Schade, ich hatte so große Hoffnungen. Leider kein neues **Dungeon Keeper**. Wie Kollege Schuster krame ich lieber das Original aus.
- **Jürgen Krauss (5):** Die Grundstimmung passt, was **Dungeons** jedoch spielerisch abliefert, ist ziemlicher Quark. Magerquark, um genau zu sein.
- **Christoph Schuster (6):** Das Spiel hat zwei Dinge erreicht: 1. Mein Schlafdefizit war danach behoben, und 2. Ich hab **Dungeon Keeper** wieder ausgegraben – das ist besser!
- **Marc Brehme (7):** Ich mag das Spiel – egal, was die Nasen links von mir sagen. Bunt, witzig und richtig böse sein. Etwas mehr Feinschliff hätte aber gutgetan.

BLACK MIRROR 3 (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 6,4

- **Wolfgang Fischer (6):** Hurra, die Trilogie ist zu Ende! Nie wieder **Black Mirror** spielen! Na gut, so schlecht waren die Spiele ja nie, nur stellenweise ein bisschen langweilig.
- **Patrick Schmid (8):** Hurra, die Trilogie ist zu Ende! Gleich noch mal Teil 1 spielen! Ich find die Adventure-Reihe nämlich gar nicht so schlecht!
- **Jürgen Krauss (4):** Hurra, die Trilogie ist zu Ende! Nie wieder **Black Mirror** spielen! Na gut, ist ja auch nicht so, als ob ich je eines gespielt hätte ...
- **Christoph Schuster (6):** Mir sind witzige Adventures seit jeher lieber. Ergo wird die Serie für mich erst mit den Spin-offs **Monkey Mirror** und **Black McKracken** interessant.
- **Marc Brehme (8):** Was lange währt, wird endlich gut. Leider nur so gut wie erwartet, aber nicht so gut wie erhofft. Trotzdem ein würdiger Abschluss der Serie.

ZEIT² (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 7,4

- **Wolfgang Fischer (8):** Wurde Zeit, dass auch auf dem PC mal wieder so eine Ballerei erscheint. Und dann auch noch mit so einem witzigen neuen Feature.
- **Patrick Schmid (6):** Sehr „oldschool", aber trotzdem nett gemacht. Kann mich aber nicht längerfristig begeistern, dafür hat's zu wenig Abwechslung.
- **Jürgen Krauss (8):** Bei Spielen wie **Zeit Quadrat** hüpf ich doch glatt mit meinem Zylinder im Dreieck. Wie krieg ich jetzt hier noch Kegel und Trapez unter?
- **Christoph Schuster (7):** Gar nicht mal so verkehrt, auch wenn ich gern wie im Spiel in der Zeit zurückreisen und parallel das noch viel genialere **Ikaruga** spielen würde.
- **Marc Brehme (8):** Prima Oldschool-Ballerei mit tollen Spielmodi, die immer wieder aufs Neue motivieren. Fast hätte ich diese kleine Perle übersehen.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 1 (Test S. 81)





Ø WERTUNG: 6,6

- **Wolfgang Fischer (6):** Für Fans der Serie wird ein Traum wahr, der dann aber nicht halten kann, was er verspricht. Telltale, das geht in den kommenden Episoden besser.
- **Patrick Schmid (7):** Wann verbessert Telltale endlich die gruselige Steuerung seiner Adventures? Humor und Nostalgie-Atmosphäre sind aber trotzdem top.
- **Jürgen Krauss (5):** Ich will nicht in die Zukunft. Die Zukunft ist gruselig und besorgniserregend. Noch schlimmer sind nur Vergangenheit und Gegenwart.
- **Christoph Schuster (7):** Die Fans der Serie sind zwar teils recht alt, aber noch lange nicht verkalkt – ein paar echte Rätsel wären also durchaus angebracht gewesen.
- **Marc Brehme (8):** Toll, endlich ist **Episode 1** erschienen! Es krankt zwar (wieder einmal) an Steuerung und Rätseln, aber für Fans der Filme dennoch ein Genuss.

Screen-Info

Unsere Testversion brachten wir erst in letzter Minute zum Laufen, trotzdem sind alle Shots (bis auf die Bilder im Mehrspieler-Kasten) von uns höchstpersönlich gemacht. Das war vielleicht eine Arbeit!

90% PC ACTION



Dead Space 2, das ist doch dieses Gruselspiel, oder?
Richtig. Der erste Teil kam 2008 auf den Markt und überraschte viele Spieler positiv. Das lag vor allem an der gelungenen Horror-Atmosphäre (mit teils ziemlich derben Szenen) und am gelungenen Gameplay. Markenzeichen der Serie ist es, dass Sie Gegner nicht einfach umholzen, um sie zu verlangsamen, sondern ihnen mit allerlei futuristischen Waffen die Gliedmaßen abtrennen. Das gibt's natürlich auch in Teil 2 wieder.

Oh, wow! Das klingt ziemlich heftig. Hatte die USK damit keine Probleme?
Doch, hatte sie. Das erläutern wir natürlich auch in diesem Test. Letztendlich hat das Spiel aber eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten und kommt, bis auf Kleinigkeiten im Mehrspieler-Bereich (Friendly Fire ist abgeschaltet), ungeschnitten nach Deutschland.

Yay! Also wird's richtig deftig blutig?
Ja, **Dead Space 2** ist heftig und gehört nicht in Kinderhände. Selbst einige Erwachsene könnten abgestoßen reagieren.

Was hat sich denn im Vergleich zum Vorgänger getan? Auf den Bildern sieht es ja doch recht ähnlich aus.
Klar, besonders auffällig sind die Neuerungen nicht. Schließlich ist Teil 2 eine ganz klare Fortsetzung, die auch die Geschichte um Isaac Clarke weitererzählt. Dementsprechend fühlen sich Kenner des ersten Teils sofort wohl. Die Änderungen sind eher klein und durchdacht: Neue Gegner, neue Waffen, mehr Schwerelosigkeit, ein menschlicherer Held … Trotzdem rockt das Spiel!

Ich habe gehört, es gäbe dieses Mal einen Mehrspieler-Modus. Wie ist der denn so?
Das können wir Ihnen noch nicht sagen, denn zum Testzeitpunkt konnten wir diesen Bereich noch nicht zocken. Der Grund ist simpel: Partien kamen einfach nicht zustande, da wir **Dead Space 2** gut eine Woche vor der eigentlichen Veröffentlichung testeten. Nun, wir hätten mit uns selber spielen können (hüstel), aber wir wollen Ihnen schließlich ein möglichst umfangreiches Bild des Mehrspieler-Modus bieten. Das wird also nachgereicht.


Isaac und die Nekromorphs: Die widerlichen Viecher gehen immer dann auf Sie los, wenn Sie es am wenigsten erwarten.

Dead Space 2

Das tapfere Schneiderlein

Genre: Action | Entwickler: Visceral Games | Hersteller: Electronic Arts

Text: Robert Horn

Nach ewigen Querelen mit Kontrollbehörden: **Dead Space 2** erscheint bei uns!

Wir sind keine Schisser. Nein, mein Herr, ganz sicher nicht. Wir gucken Horrorfilme zum Frühstück und fragen beim Metzger, ob wir unser Gehacktes selber machen dürfen. Das Wort „Angst" kennen wir nur im Zusammenhang mit Boy-Bands und wir zittern höchstens mal, wenn unsere Fußballmannschaft den sicheren Heimsieg zu vergeigen droht. Wir sind also keine Schisser. Dachten wir. Doch dann kam **Dead Space 2**.

Gruseln mit Ansage

Actionlastiger Sci-Fi-Horror, das beschreibt das Spiel von Entwickler Visceral Games am besten. Schon 2008 kam der Vorgänger bei Fans und Presse erfreulich gut an, eine Fortsetzung war somit Pflicht. So erleben Sie nun erneut in der Haut von Ingenieur Isaac Clarke die schrecklichen Geschehnisse rund um die Nekromorphs und den geheimnisvollen Marker. All diese Begriffe müssen Sie freilich nicht kennen, wenn Sie **Dead Space 2** genießen wollen. Ein schönes Video im Hauptmenü des Spiels erklärt Ihnen auf Wunsch gerne, was im ersten Teil vorgefallen ist. So schließen Sie gleich zu Beginn eventuell vorhandene Wissenslücken. Das ist auch gut so, denn ansonsten wären Sie in der futuristischen Welt recht verloren: Isaac wacht


Munition ist selten, deswegen muss jeder Schuss sitzen. Genaues Zielen ist Pflicht. Mit Maus aber kein Problem!

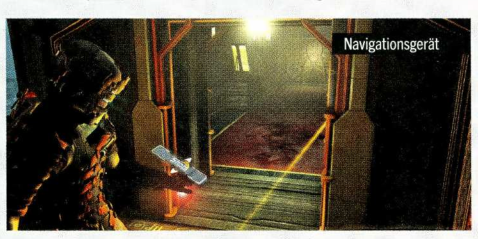


The Pack, kinderähnliche Nekromorphs, greifen in Gruppen an. Hier helfen nur genaues Zielen und schnelle Reaktion.

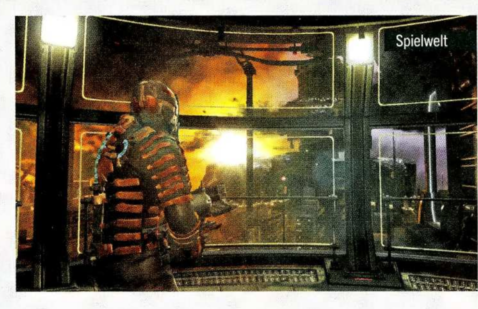
Das ist neu in Dead Space 2

Die Änderungen im Vergleich zum Vorgänger:

- **Evolution des Helden**
  Isaac Clarke hat in Teil 2 endlich eine Stimme bekommen. Zudem sieht man in Zwischensequenzen häufig sein Gesicht.
- **Mehr Schießprügel**
  Fortsetzungsgesetz 1: Es gibt mehr Wummen. Das ist auch hier der Fall. Stichwort: Speerkanone.
- **Frische Spielwelt**
  Der Schauplatz, die Weltraumstadt Sprawl, ist deutlich größer und abwechslungsreicher als die düsteren Gänge aus Teil 1.
- **Erstmals mit Mehrspieler-Modus**
  Nekromorphs treten gegen Menschen an. Frech abgekupfert, aber trotzdem gut? Mehr auf Seite 71.



Navigationsgerät



Spielwelt

- **Navigationsgerät**
  Den Locator gab es zwar schon im Vorgänger, nun ist er aber noch umfangreicher und zeigt unter anderem Speicherpunkte und Werkbänke an. Die 3D-Karte entfällt. Verlaufen kann man sich aber eh kaum.
- **Noch fiesere Gegner**
  Fortsetzungsgesetz 2: Es gibt noch abgedrehtere Monster. Stimmt, die neuen sind echt krass drauf.
- **Fliegen statt Stapfen**
  In Schwerelosigkeit dürfen Sie sich jetzt vollkommen frei bewegen.

Jahre nach den Geschehnissen auf dem Bergbauraumschiff USG Ishimura (Schauplatz von Teil 1), in der gigantischen Weltraumstadt Sprawl auf. Erinnern kann er sich kaum an die letzten Jahre, doch irgendwas ist mit ihm angestellt worden.

Keine Pause!

Anders als der Vorgänger lässt Ihnen **Dead Space 2** allerdings kaum Zeit, sich an das futuristische Setting und die unheimliche Stimmung zu gewöhnen: Kaum aus dem Krankenbett, werden Sie auch schon von den widerlichen Nekromorphs angegriffen und müssen durch eine völlig im Chaos versunkene Stadt flüchten. Zeit zum Luftholen bleibt ab dieser Stelle bis zum Abspann eigentlich nicht mehr. **Dead Space 2** reiht Schockmoment an Schockmoment, konfrontiert Sie mit Unmengen an Gegnern – einer widerlicher als der andere –, schickt Sie durch düstere Korridore, unzählige Aufzüge, bizarre Kindergärten und Schulturnhallen, lässt Sie in der Schwerelosigkeit fliegen oder in Schnellzügen um Ihr Leben kämpfen. Das Erzähltempo und die fantasievollen, teils abgefahrenen Abschnitte sind die klaren Stärken des Spiels. Ständig passiert etwas, immer sind Sie auf der Hut, erwarten das Unerwartete und rechnen hinter jeder Ecke mit dem Schlimmsten. Meistens passiert auch genau das.

Ab in die Stadt

Sprawl, so der Schauplatz von **Dead Space 2**, ist eine riesige Weltraumstadt mit Hunderttausenden von Menschen. Hier finden sich nicht nur gigantische industrielle oder technische Anlagen, sondern auch Wohnquartiere, Schulen, Einkaufszentren, Schwebebahnen oder riesige Kirchen. Fantastische Örtlichkeiten jedenfalls, wenn es darum geht, ein heftiges Horrorspiel zu inszenieren! Wer Angst hat, durch immer gleiche enge Gänge zu stapfen, darf aufatmen: Sprawl wirkt in seiner Vielfältigkeit und Stimmung fast wie Rapture, die Unterwasserstadt aus **Bioshock**. Und wenn das mal kein Kompliment ist. Nahezu jeder Abschnitt bietet eine ganz eigene Atmosphäre und Spielerfahrung: Besonders krass wirkt dabei eine Passage, in der Sie sich durch einen scheinbar verlassenen Kindergarten schlagen. Quietschbunte Farben und Klimper-Kindermusik vermischen sich dabei mit schrecklichen Geräuschen und Blutspritzern an den Wänden. Ein echtes Horrorerlebnis, wenn dann auch noch kinderähnliche Nekromorphs wild kreischend in Massen auf Sie zustürmen! Kurz danach Ähnliches in einer Turnhalle, in der anscheinend für ein Theaterstück geprobt wurde. Die Deko steht noch, fröhliche Musik dröhnt aus unsichtbaren Lautsprechern, während Sie um Ihr virtuelles Überleben kämpfen.



Ab und zu treffen Sie auf menschliche Mitstreiter, die ebenso wie Sie versuchen, die Hölle zu überleben.



Richtige Schockmomente, bei denen Sie wie kleine Mädchen quieken, sind eher selten, aber gut gemacht.

Überlebenswichtig: Waffen-Upgrades

Ob Waffen oder Anzug: Pimpen können Sie alles!

Neben dem Körperteile-Abtrennen hat Held Isaac noch andere Hobbys: An Werkbänken, die immer mal wieder im Spiel auftauchen darf der Ingenieur seine Ausrüstung verbessern. Bei Waffen etwa steigern Sie die Feuerkraft oder die Munitionskapazität, den Anzug rüsten Sie mit größerer Gesundheit oder Luft für Weltraumeinsätze aus. Diese Verbesserungen sind überlebenswichtig, haben aber einen Haken: Sie benötigen Energiekerne, die Sie nicht nur selten finden, sondern auch zum Öffnen abgesperrter Bereiche benötigen. Sie müssen sich also immer entscheiden, was Ihnen wichtiger ist: Aufrüsten oder Ausrüsten? Unterwegs finden Sie außerdem Blaupausen, die Ihnen den Kauf neuer Waffen im Shop ermöglichen. Letzterer ist meist in der Nähe von Speicherpunkten zu finden und bietet neben den neuesten Wummen Munition, Medipacks und hier und da einen neuen Anzug.



Das Inventar ist leicht zu erreichen und übersichtlich gestaltet. Medipacks können Sie auch über Schnelltasten erreichen, ohne sie im Inventar zu suchen.



An Werkbänken werten Sie Anzug und Waffen auf. Dafür benötigen Sie allerdings wichtige Knoten, die Sie nur selten finden.

Die Stimmung, die in solchen Momenten entsteht, ist beklemmend, entsetzlich, erschreckend und faszinierend zugleich – eben genau wie bei einem Horrorfilm.

Wie im Vorgänger

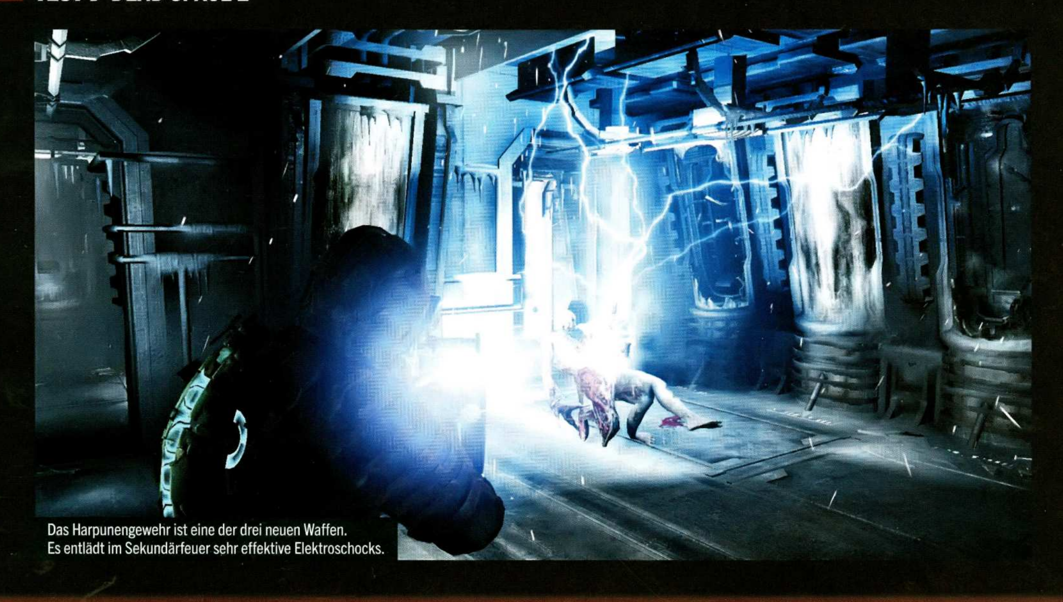
Auch in anderen Bereichen macht **Dead Space 2** einen rundum gelungenen Eindruck, auch wenn (oder gerade weil!) sich im Vergleich zum ersten Teil nicht allzu viel geändert hat. Wie gehabt steuern Sie Isaac aus einer Schulterperspektive und bewegen den Helden relativ behäbig durch die düsteren Abschnitte von Sprawl. Das ist durchaus beabsichtigt und trägt zur spannungsgeladenen Atmosphäre bei: Hören Sie hinter sich ein Geräusch, benötigt Isaac ein wenig, um sich in die entsprechende Richtung umzudrehen und seine Waffe auszurichten – Zeit, in der Ihnen die Haare zu Berge stehen werden. Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen haben die Entwickler das Prinzip des anzeigenlosen Bildschirms: Kein Heads-up-Display (HUD) nimmt die überlebenswichtige Sicht. Stattdessen sehen Sie alle wichtigen Informationen direkt im Spiel, etwa wenn ein kleines Leuchtschild an der Waffe den Munitionsvorrat anzeigt. Gesundheit und die sogenannte Stase (später mehr dazu) sehen Sie direkt an Isaacs Anzug in Form von leuchtenden Anzeigen auf dem Rücken. Wichtige Daten wie Missionsziele, das Inventar oder eine Datenbank entnehmen Sie dem Rig-Holotech-Inventarsystem, das die benötigten Infos direkt vor Isaac in den Raum projiziert. Das klingt nicht nur cool, sondern passt auch perfekt in die Sci-Fi-Welt von **Dead Space 2**. Hinzu kommt übrigens, dass der Held Isaac Clarke nun kein gesichtsloser, stummer Mann hinter stählerner Maske mehr ist. Stattdessen palavert der unglückliche Ingenieur nun ab der ersten Spielminute per Sprachausgabe mit anderen Überlebenden, etwa in diversen Zwischensequenzen oder per Funk mit etwaigen Helfern. Geschickt verleihen die Entwickler dem Helden so eine dicke Portion Menschlichkeit und Persönlichkeit. Isaac, merkt man, ist kein kaltblütiger Alienkiller, sondern einfach nur ein verzweifelter Mensch, der zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort war.

Aufschnitt selbst gemacht

Der falsche Ort, das ist in diesem Fall die Stadt Sprawl, die vor mordlustigen Nekromorphs nur so wimmelt. Gut, dass Isaac schon aus dem ersten Teil der Horrorsaga weiß, wie man mit diesen widerlichen Viechern fertig wird. Also schnappen Sie sich diverses Schneidewerkzeug wie Plasmacutter, Strahlenkanone oder Impulsgewehr und säbeln Ihre Widersacher buchstäblich in Stücke. Richtig gehört, denn einfaches Ausschalten war den


Isaac Clarke (links) hat endlich ein Gesicht und eine Stimme. Die deutsche Synchronisation ist gut gemacht!


Storyrelevante Dialoge passieren durch futuristische Videoeinblendungen, während derer Sie sich frei bewegen können.


Das Harpunengewehr ist eine der drei neuen Waffen.
Es entlädt im Sekundärfeuer sehr effektive Elektroschocks.

Entwicklern wohl nicht spannend genug. Um effektiv voranzukommen, müssen Sie die Nekromorphs also sorgsam von ihren Gliedmaßen trennen. Blinde Körpertreffer richten dagegen kaum Schaden an. Diese Spielmechanik ist nicht nur außergewöhnlich makaber, sie zwingt Sie auch zu gutem Zielen und überlegten Schüssen, besonders da Munition meistens knapp ist. Ein weiterer Faktor also, der an Ihrem Nervenkostüm rütteln wird. Ihr Arsenal bildet eine gesunde Mischung aus bekannten und frischen Wummen. Isaacs Standardwaffe, der Plasmacutter (den sich der Held dieses Mal von einer Operationsapparatur holt, während der Patient noch darunter liegt!) war schon im ersten Teil mit von der Partie. Mit diesem dreistrahligen Laser fräsen Sie mit gezielten Schüssen Gegner in Stücke. Später greifen Sie zu effektiveren Geräten wie dem schnellen Impulsgewehr oder der Strahlenkanone, die einen besonders breiten Laserstrahl abfeuert und auch durch mehrere Gegner wie durch Butter schneidet. Richtig krank ist das Harpunengewehr, das sehr deutlich zeigt, warum **Dead Space 2** nicht in Kinderhände gehört: Dieser Werfer schleudert armlange Speere (im Handbuch heißt es dazu wortgetreu: „zur penetrativen Erkundung" – kein Scherz!), die Gegner nicht nur durchbohren, sondern auch an die nächstgelegene Wand pinnen. Im Sekundärfeuermodus setzen Sie die Geschosse danach auch noch unter Strom! Fiese Sache.

Widerliche Nekromorphs

Ein solch brutales Waffenarsenal bekommen Sie in **Dead Space 2** aber nicht ohne Grund an die Hand: Die Gegner sind zahlreich, hinterlistig und teilweise beängstigend schnell, sodass gebührende Feuerkraft ein Muss ist, um auch nur Minuten in Sprawl zu überleben. Zwar gibt es immer noch die langsamen, schlurfenden Kanonenfutter-Nekromorphs, die Slasher oder andere bekannte Monster wie den Exploder, den Infector oder den Leaper, doch die Kreaturen mutieren dieses Mal in deutlich kreativere und tödlichere Varianten. Der Stalker zum Beispiel ist eine Herausforderung an sich: Das Vieh ähnelt einem prähistorischen Raptor, schleicht sich lautlos an und jagt äußerst geschickt in Gruppen. Meistens sehen Sie nur einen Schatten in der Entfernung vorbeihuschen oder einen Kopf kurz aus der Deckung ragen, bevor sich dieses Ding sauschnell auf Sie stürzt. Wahnsinn, was in einem Gefecht mit diesen Monstern an Adrenalin durch unseren Körper gepumpt wurde! Aus der Abteilung „Widerlich, aber irgendwie cool" stammt der Puker, der Gegner aus sicherer Entfernung ankotzt und Isaac damit kurzzeitig


Kommen Ihnen Gegner zu nahe, geht's in den Nahkampf.
Für jedes Monster gibt es eine eigene, grausige Sterbeanimation!


Typisch Horror: Da öffnet man unvorsichtig eine Tür und schon hat man irgendein widerliches Vieh am Hals hängen.

Die Sache mit der USK

Kommt es, kommt es nicht? Ein Rückblick:



USK

Am 23. Dezember 2010 geht ein Aufschrei durch die deutsche Spielerschaft: Das Bayerische Sozialministerium will die USK-Freigabe von **Dead Space 2** mittels eines sogenannten Appellationsverfahrens kippen. Hinter diesem komplizierten Wort steckt nichts anderes als die rechtliche Möglichkeit der Bundesländer, die Freigabe eines Videospiels anzuzweifeln und es erneut prüfen zu lassen. Genau von diesem Recht hat Bayern also Gebrauch gemacht. Der Hersteller des Spiels geht daraufhin in die Offensive: „Wir fordern Bayern auf, das Appellationsverfahren wieder einzustellen und sich dem Spruch der Gutachter anzuschließen, die vor dem Hintergrund ihrer langen Erfahrung (30.000 Prüfungen) zu der Entscheidung für eine Kennzeichnung gekommen sind", echauffiert sich Dr. Olaf Coenen, Geschäftsführer von EA Deutschland. Tausende von Spielern beteiligen sich an einer entsprechenden Online-Petition. Am 13. Januar dann die gute Nachricht: Auch die erneute Prüfung von **Dead Space 2** führte zu einer Freigabe „Ab 18 Jahren", der Action-Knaller kommt am 3. Februar in den deutschen Handel. Dennoch dürfte diese Kontroverse Folgen haben. Denn das Bayerische Sozialministerium übermittelte uns dieses Statement: „Durch die jetzige Entscheidung ist keine Abstimmung der USK mit der BPjM mehr möglich, obwohl im Verfahren eine Reihe fachkundiger Gutachter das Spiel als indizierungswürdig bewertet hatten und im Jugendschutzgesetz für Zweifelsfälle eine enge Abstimmung vorgesehen ist. Bayern wird sich deshalb auf Bundesebene für Verbesserungen im Bereich des USK-Verfahrens einsetzen, damit künftig eine Prüfung durch die Bundesprüfstelle auch dann möglich ist, wenn vorher schon eine Alterskennzeichnung durch die USK erfolgt ist."

lähmt. Sehr eklig und sicherlich nah an der Geschmacksgrenze vieler Zocker ist der Crawler, ein an ein Baby erinnernder Nekromorph mit aufgeblähtem Bauch, der schreiend auf Sie zukrabbelt und explodiert. Einige fette Bossgegner gibt es natürlich auch. Die treffen Sie ab und an in packend inszenierten Zwischensequenzen (mit einem Exemplar prügeln Sie sich sogar im Weltall). Meist reicht aber eine recht einfach zu durchschauende Taktik, um die gigantischen Fleischberge zu zerlegen. Diese Bosskämpfe machen einen Riesenspaß und zählen zu den inszenatorischen Höhepunkten des Actionspiels. Generell frustriert **Dead Space 2** sehr selten mit unfairen Stellen oder fiesen Speicherpunkten, trotzdem ist das Horrorspiel angenehm fordernd. Selbst erfahrene Zocker werden das eine oder andere Mal einen brutalen virtuellen Tod sterben.

Schwerelose Hölle

Abgedrehte Waffen und hässliche Monster machen aber noch kein gutes Spiel. Also haben die Entwickler ihr Horrorstück nicht nur mit jeder Menge gruseliger, ekliger oder schlicht genialer Momente vollgestopft, sondern sorgen immer wieder für Abwechslung beim Alienzerteilen. So müssen Sie, ähnlich wie im Vorgänger, immer wieder Passagen mit Schwerelosigkeit überwinden. In Teil 2 dürfen Sie sich dort aber völlig frei bewegen und mithilfe von Schubdüsen wild herumdüsen! Cool: Ein einfacher Knopfdruck hilft dabei, nicht die Orientierung zu verlieren. Zusätzlich gibt es auch wieder Abschnitte, die Sie in die Kälte des Weltraums entlassen. Mit begrenztem Sauerstoffvorrat und einer beklemmend matten Soundkulisse stapfen Sie so um Ihr Leben. Die Gefährlichkeit des Alls können Sie aber auch zu Ihrem Vorteil nutzen: An vielen Stellen im Spiel finden Sie riesige Fenster, die Sie zerstören können. Der einsetzende Sog reißt dann alles, was nicht niet- und nagelfest ist, nach draußen, darunter natürlich auch sämtliche im Raum befindlichen Gegner. Blöd nur, dass Isaac selbst auch angesaugt wird. In so einer Situation müssen Sie möglichst schnell einen Sicherheitsschalter treffen, um eine Sicherheitstür zu schließen. Spannend, nützlich und wirklich toll inszeniert! Noch dazu darf Isaac auf zwei geniale und unverzichtbare Hilfsmittel zurückgreifen: Die Stase friert Objekte und Gegner temporär ein, sodass sie sich wie durch Gelee bewegen. Diese Fähigkeit, die Sie immer wieder auffüllen müssen, ist besonders in späteren Abschnitten oder gegen flinke Gegner wie die Stalker absolut überlebenswichtig. Das zweite Hilfsmittel kommt eher bei den seltenen und meist



Isaac kann in **Dead Space 2** nun in bestimmten Bereichen völlig frei in der Schwerelosigkeit herumfliegen.



Die werden Sie hassen: Die Stalker gehören zu den trickreichsten und schnellsten der Nekromorphs.

So spielt sich Dead Space 2

Ballern, schneiden und schnetzeln
Klar, das kommt bei einem Action-Spiel an erster Stelle! Auch wenn bei **Dead Space 2** mehr geschnitten als geschossen wird, stehen Action-Einlagen im Mittelpunkt des Geschehens. Die Auswahl an Schneidewerkzeug ist dabei zufriedenstellend, vier Waffen dürfen Sie gleichzeitig herumtragen.

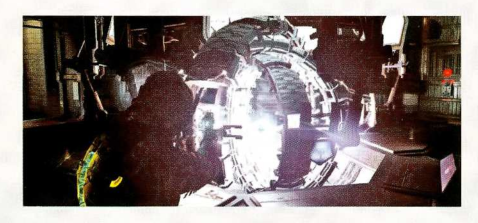




Fette Actionsequenzen genießen
Immer wieder wirft Sie **Dead Space 2** in spektakuläre Situationen (von den Entwicklern „Epic Moments" genannt), in denen Ihnen der Atem stocken wird. Etwa wenn Sie in einem entgleisenden Zug um Ihr Leben kämpfen oder von einem riesigen Fleischberg-Nekromorph durch die Gegend geprügelt werden. Erste Action-Sahne!

Gruseln
Wer den Vorgänger kennt, wird sich in **Dead Space 2** nicht mehr so leicht erschrecken lassen. Die Entwickler bauen eine gelungene Atmosphäre der Furcht auf, eingefangen in toller Optik und untermalt von grandioser Soundkulisse, die hinter jeder Ecke Furchtbares erahnen lässt. Ein wenig mehr von subtilem Horror hätte es aber sein können.





Basteln und Rätsel lösen
Die Waffe und Ihren Anzug aufzumotzen ist überlebenswichtig. Deswegen verbringen Sie viel Zeit damit, Räume nach den benötigten Credits und Energiekernen zu durchsuchen. Hier und da müssen Sie auch kleine Rätsel lösen, um voranzukommen. Die sind aber meist kinderleicht und kaum der Rede wert.

recht simplen Rätseln zum Einsatz: Mithilfe der Telekinese, die Sie unbegrenzt benutzen dürfen, heben Sie Gegenstände auf und schleudern sie durch die Gegend. So lassen sich zum einen Gegner mit herumliegenden Stahlstangen aufspießen oder etwa Batterien in dafür vorgesehene Halterungen bugsieren, um verschlossene Türen zu öffnen. Klingt lahm, aber auch hier bringen die Entwickler grausige Anwendungsbeispiele: In einem Abschnitt tragen Sie den Körper eines Toten durch die Gegend, da nur er bestimmte Türen öffnen kann. Die eben angesprochenen Rätsel indes fordern kaum, sorgen in allzu hektischen Situationen aber für kurze, dringend benötigte Verschnaufpausen. Wirklich grübeln werden Sie aber niemals müssen. **Dead Space 2** will mitreißen und nicht langweilen. Klappt hervorragend!

Horror-Lorbeeren
Viel vorwerfen kann man dem Horror-Spiel also nicht. Die Action stimmt, die Grafik gibt sich keine Blöße, für Abwechslung ist gesorgt und zartere Naturen könnten sich an einigen Stellen durchaus ins Höschen machen, so geschickt und schonungslos baut das Spiel schockierende Sequenzen und subtilen Gruselhorror auf. Einzig die nicht besonders ausgeklügelte und vorhersehbare Geschichte, die Ähnlichkeit zu Teil 1 hat, sowie das Ankratzen von Geschmacksgrenzen könnte man negativ auslegen. Wirklich störend ist das aber nicht. Wenn nun noch der neue Mehrspieler-Modus überzeugt (warum wir ihn nicht testen konnten: siehe Kasten Seite 71), bleibt **Dead Space 2** auch nach einmaligem Durchspielen im Gedächtnis. Die Krone als eines der gruseligsten Spiele der vergangenen Jahre trägt es sowieso.

Nicht in Deutschland: Die Collector's Edition

Ja, wir ärgern uns: Das wird uns vorenthalten!

Dieses Schmuckstück einer Collector's Edition hat (sicherlich dank der Schwierigkeiten mit der USK) nicht seinen Weg nach Deutschland gefunden. Schade, denn so entgeht Sammlern eine dicke Box mit dem Spiel, einer Soundtrack-CD und einem hochwertigen Kunstdruck. Das absolute Highlight der Edition ist aber wohl der Nachbau des Plasmacutters aus dem Spiel. In den USA kostet die Collector's Edition übrigens gerade mal läppische 80 Dollar. Das Internetversandhaus Amazon listet komischerweise auch noch eine deutsche Version der Collector's Edition. Die sind sicher auch von dem ganzen Hin und Her total verwirrt, die Armen.



Wo bleibt der Mehrspieler-Modus?

Wir hätten gern, doch wir konnten nicht!

Es ist wie so oft in unserem Geschäft: Die Testversion kommt zu spät. In diesem Fall erhielten wir unser Testmuster zwar relativ pünktlich, das Problem war nur, dass **Dead Space 2** über eine servergesteuerte Zeitkontrolle verfügte. Somit konnten wir erst kurz vor Veröffentlichung spielen. Zeit für einen anständigen Test des Mehrspieler-Teils blieb daher nicht.

Horror-Lorbeeren

Dennoch möchten wir Ihnen den vielversprechenden Modus gerne näherbringen: Das Spielprinzip klingt ganz klar nach dem genialen **Left 4 Dead**: Vier Sprawl-Sicherheitsbeamte, gesteuert von Spielern, treten gegen vier Nekromorphs an, die ebenfalls von Spielern übernommen werden. Die Soldaten müssen bestimmte Aufgaben erfüllen, etwa eine Bombe scharf machen, während die Nekromorphs sie ganz klar daran hindern wollen. Vier Alienarten stehen den Nekro-Spielern zur Verfügung: The Pack, Lurker, Spitter und Puker. Klingt auf jeden Fall spaßig!

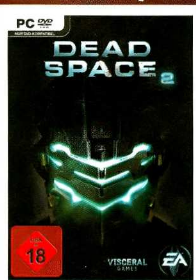


Unter Live-Bedingungen konnten wir den Mehrspielerteil bisher leider noch nicht spielen. Die (abgekupferte) Idee klingt trotzdem cool.



Aus vier verschiedene Nekromorphs können Sie sich Ihren Favoriten aussuchen. Hoffentlich passt das Balancing!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	„spätestens Anfang März"
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ein wenig wurde geschnitten: Im Mehrspieler-Modus ist Friendly Fire abgeschaltet.

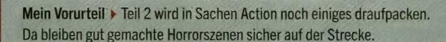
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,8 GHz-Prozessor, 1 GB RAM (WinXP), 2 GB (WinVista/7), Grafikkarte mit 256 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vier Nekromorphs treten gegen vier Menschen an, die verschiedene Aufgaben zu erfüllen haben. Fünf Karten gibt es bisher.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	1

Robert meint

„Die volle Packung Action und Horror"



Mein Vorurteil › Teil 2 wird in Sachen Action noch einiges draufpacken. Da bleiben gut gemachte Horrorszenen sicher auf der Strecke.

Dead Space 2 ist ein richtig gut gemachtes Action-Horror-Spiel geworden, keine Frage. Die Kulisse der überrannten Stadt Sprawl ist großartig, die Soundkulisse fantastisch und die Nekromorphs sind ekliger denn je. Ja, man fürchtet sich beim Spielen. Ja, es gibt widerliche Momente. Und ja, Spieler, die Teil 1 gesehen haben, werden weniger überrascht werden. Ich persönlich habe das Durchspielen genossen, hätte aber gerne mehr subtilen Horror gehabt. Sie wissen schon, diese unterschwellige Art, durch die sich einem die Nackenhaare aufstellen, obwohl rein gar nichts passiert. Stattdessen setzt **Dead Space 2** auf den offensichtlichen Schrecken, die Gewalt, das Abstoßende. Jemandem in einem Computerspiel richtig Angst einzujagen ist eben eine Kunst, die nur wenige beherrschen.

Thorsten meint

„Ich mach mir in die Hose – und hab Spaß dabei!"

Mein Vorurteil › Das Seriendebüt war schlichtweg genial – ich bete zum Spielegott, dass Visceral dieses Niveau auch in Teil 2 halten kann!

Die schlechte Nachricht: **Dead Space 2** fehlt das Überraschungsmoment seines sensationellen Vorgängers. Die gute: Electronic Arts' digitale Geisterbahn ist dennoch eines der besten Horror-Spiele aller Zeiten! Das liegt vor allem an den vielen feinen Neuerungen, der furchtbar guten Atmosphäre und dem charismatischen Helden. Schade nur, dass einige Szenen ins Geschmacklose abdriften – denn solche Skandalnudelei hat dieser Action-Hammer doch gar nicht nötig!

Wertung

PRO
- Beeindruckende Spielwelt
- Nach wie vor geniales Spielprinzip
- Hauptdarsteller mit Profil
- Erschreckend gute Soundkulisse
- Packende Atmosphäre

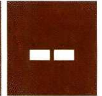
CONTRA
- Wenig echte Neuerungen
- Story vorhersehbar
- Wer den ersten Teil gespielt hat, dem kommt vieles bekannt vor

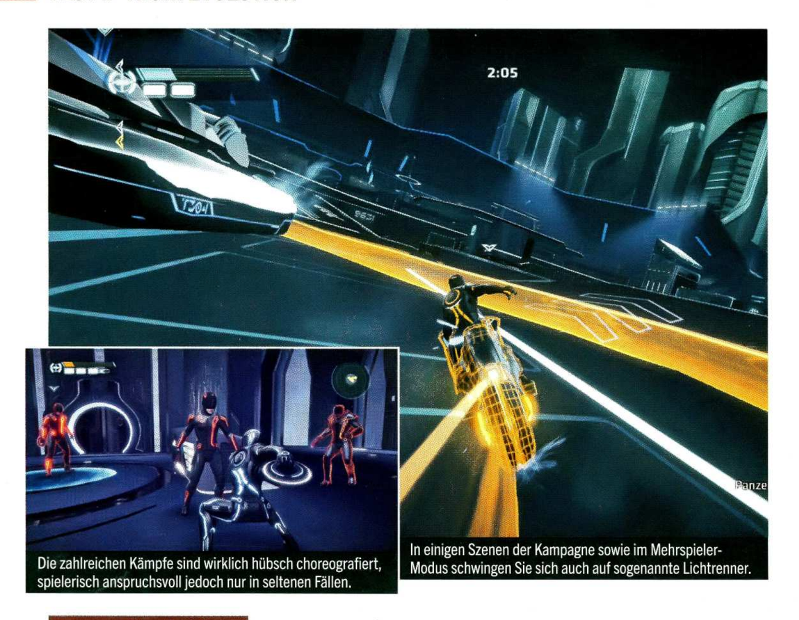
GRAFIK 9

SOUND 10

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--





Die zahlreichen Kämpfe sind wirklich hübsch choreografiert, spielerisch anspruchsvoll jedoch nur in seltenen Fällen.

In einigen Szenen der Kampagne sowie im Mehrspieler-Modus schwingen Sie sich auch auf sogenannte Lichtrenner.

Tron: Evolution

Malware gefunden!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Propaganda Games | Hersteller: Disney Interactive

Text: Sascha Lohmüller

Unsere Vorurteile gegenüber Lizenzspielen wurden bestätigt.

Nachdem wir im vergangenen Monat eine fertige **Tron**-Xbox-Version aus dem Land des Tees und der schlechten Küche (aka Großbritannien) spielen durften, äußerten wir vorsichtige Bedenken. Vor allem die Steuerung, die konfuse Story und der völlig unfaire Schwierigkeitsgrad ließen Böses erahnen. Mittlerweile liegt uns die deutsche PC-Version vor und wir müssen sagen: Wir hatten wie immer recht. Unfehlbarkeit ist mitunter eine große Last.

Cyber-Schmarrn

Obwohl die Story, die zeitlich zwischen dem 1982er-Kultfilm und dem neuesten Streifen **Tron: Legacy** angesiedelt ist, für reichlich Verwirrung sorgt, wird die **Tron**-Atmosphäre großartig eingefangen. Das liegt vor allem am schön umgesetzten, kühlen Cyber-Stil sowie an der tollen Soundkulisse. Sowohl der Soundtrack von Daft Punk als auch eine Riege an Original-Synchronsprechern sorgen für ein wunderbares **Tron**-Feeling.

Ich bin dein Prinz!

Spielerisch bedient sich **Tron: Legacy** beim letzten **Prince of Persia**-Teil. Will heißen: Wunderbar choreografierte Kampfszenen wechseln sich mit Klettereinlagen im Parkour-Stil ab. Aufgelockert wird das Ganze noch durch Passagen, in denen Sie einen Lichtrenner (eine Art Motorrad) oder einen Panzer fahren. Das klingt auf dem Papier schon mal super, wurde allerdings äußerst schlampig umgesetzt. Die Steuerung beispielsweise ist derart ungenau, dass Sie in den Parkour-Einlagen über die Hälfte der Zeit genau das Gegenteil von dem machen, was Sie vorhatten. Ihr Alter Ego springt munter in Abgründe oder läuft Wände hoch, an denen er entlanglaufen sollte. In den Kämpfen hacken Sie nach einer Weile nur noch auf dieselbe Taste ein, da Kombos zwar möglich, aber kompliziert auszulösen sind und sowieso keinen spielerischen Sinn haben. Der schwankende Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls eine Qual. Die Panzer-Passagen etwa spielen Sie auch blind mit Ihren Füßen, während Sie andere Szenen dutzendfach neu laden oder gar auswendig lernen müssen. Speicherpunkte sind fairerweise alle drei Meter gesetzt. Dass Sie jedoch jeden zweiten davon mehrmals nutzen, ist unschön. Zwischen den einzelnen Kämpfen und Rätseln stecken Sie übrigens Talentpunkte in unterschiedliche Upgrades. Spielerisch notwendig ist keines davon. So etwas wie Weiterentwicklung ist nur durch vier unterschiedliche Waffen gegeben, die Sie im Verlauf des Spiels finden. Sollten Sie nach rund sechs Stunden Kampagne immer noch nicht genug haben, stürzen Sie sich bei Bedarf noch in weitaus belanglosere Standard-Mehrspieler-Gefechte. Aber wer will das schon?

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	20.01.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, besiegte Gegner zerplatzen **Tron**-typisch in Pixelhaufen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium D mit 3 GHz/Athlon X2 3800+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team Deathmatch, Energiesammler (eine Art Domination) und Bitläufer (eine Art Capture the Flag)

MAX. SPIELERANZAHL	10
SPIELMODI	4

Sascha meint



„Wirklich schade um die tolle Tron-Lizenz"

Mein Vorurteil ▸ Lizenzspiele sind meist Schrott, das letzte **Tron**-Spiel ist aber gut. Spannend!

Eine konfuse Story, ein Schwierigkeitsgrad, der zwischen „gähnend langweilig" und „%§@#, was zur Hölle soll das???" schwankt, sowie eine Steuerung aus der Spielehölle – dieses **Tron**-Spiel hat die Welt nicht gebraucht.

Wertung

PRO
- Tolle **Tron**-Atmosphäre

CONTRA
- Hundsmiserable Steuerung
- Unfairer Schwierigkeitsgrad
- Konfuse Hintergrundgeschichte
- Upgrade-System & Mehrspieler-Modus aufgesetzt

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	52

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG



- **JEDERZEIT KÜNDBAR**
- **GÜNSTIGER ALS AM KIOSK**
- **LIEFERUNG FREI HAUS**
- **PÜNKTLICH UND AKTUELL**

shop.pcaction.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: **Deutschland:** Leserservice Computec, 20080 Hamburg; E-Mail: computec@dpv.de; Tel.: 01805-7005801, Fax: 01805-8618002, (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz);
Österreich, Schweiz und weitere Länder: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de; Tel.: +49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

Bequemer und schneller online abonnieren:

shop.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD** 738730
(€ 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,-/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von PC ACTION. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. 2 Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD** 738731
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird! (€ 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,-/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



Als Eismagier-Tank vermöbeln wir mit einem Spieler den Boss Queen Bee. Solche Duo-Einsätze sind erst ab Stufe 30 verfügbar und sorgen für neue Ausrüstung.



Chefsache: In den Vier-Spieler-Instanzen sammeln Sie sich meist erst, wenn ein solcher Endboss ansteht. Den Rest der Instanz arbeiten Sie allein oder zu zweit ab.



Hammer-Time: Im Legenden-PvP verkörpern Sie ausnahmsweise nicht Ihren eigenen Avatar, sondern eine bekannte Comicfigur wie hier die schicke Harley Quinn (Mitte).

DC Universe Online

Superkräftemessen

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Sony | Hersteller: Sony

Text: Sascha Lohmüller

Wir stürzten uns in Sonys neuestem MMORPG in eine Superhelden-Karriere.

Die Ausgangssituation von **DC Universe Online** ist düster. Der glatzköpfige Schurke Lex Luthor ist einer der wenigen Überlebenden einer Schlacht zwischen Superhelden und -bösewichtern. Als Unhold Brainiac die Erde kurz nach dieser Schlacht überfällt, reist Lex in der Zeit zurück, warnt die Comic-Fuzzis und erschafft mithilfe von Mikrorobotern eine neue Heldenarmee, um Brainiac aufzuhalten. Und einer dieser neuen Helden sind natürlich Sie.

Neue Helden braucht das Land

In einem komfortablen Editor erschaffen Sie sich daher anfangs einen Übermenschen Ihrer Wahl. Die Möglichkeiten sind überwältigend (mehr dazu im Extrakasten auf der nächsten Seite). In einer der beiden Städte Metropolis und Gotham City angekommen, bietet **DCUO** dem Spieler erst einmal solide MMORPG-Standardkost. Für erfüllte Aufträge à la „Bringe mir 15 Gegenstände oder töte 20 Gegner" erhalten Sie Erfahrung und neue Ausrüstung. Mit jedem Stufenaufstieg – ingesamt gibt es 30 Stufen – erhalten Sie Punkte, die Sie in fünf verschiedene Talentbäume stecken. Vier davon werden durch Ihre Editor-Wahlen beeinflusst (2x Kräfte, Waffen, Fortbewegung). Der fünfte ist für jeden Helden gleich und beinhaltet besondere Fähigkeiten, etwa Supermans Röntgenblick. Dadurch ergibt sich eine enorme Vielfalt an möglichen Kombinationen und selbst Spieler mit den gleichen Talentbäumen können sich unterschiedlich spezialisieren – sehr vorbildlich! Ab Stufe 9 wagen Sie sich erstmals in Instanzen mit mehreren Spielern. Auch hier bietet Ihnen **DCUO** eine große Auswahl. Zu den anfänglichen Vier-Spieler-Instanzen gesellen sich im späteren Verlauf Duo-Instanzen sowie Acht-Spieler-Raids. Hinzu kommen PvP-Arenen und das sogenannte Legenden-PvP, bei dem Sie bekannte Comic-Charaktere anstelle Ihres eigenen Avatars verkörpern. PvE-Instanzen existieren zudem in mehreren Schwierigkeitsgraden. Kurz: Für ein gerade gestartetes Online-Rollenspiel bietet **DCUO** genug Inhalt, um auch Vielspieler bei der Stange zu halten. Hier hat Sony sicherlich seine große MMORPG-Erfahrung einfließen lassen. Das grundsätzliche Design der Instanzen ist sehr gut gelungen, wenn auch anfänglich verwirrend. Von der Genre-Konkurrenz ist man es meist gewohnt, in Instanzen eng zusammenzuarbeiten. In **DCUO** sammelt man sich hingegen nur für Zwischen- und Endbosse. Den Rest der Instanz klopft auch ein einzelner Spieler kaputt. Aber gut, Sie verkörpern ja auch einen Superhelden!

Interfarce

Grund zur Kritik gibt es dennoch. Das Interface sollte Sony dringend überarbeiten. Chat und Gildenverwaltung sind momentan eine Zumutung und auch neue Spielelemente werden spärlich oder gar nicht erklärt. Ansonsten bietet **DCUO** wirklich gute, erfrischend andere MMORPG-Unterhaltung.

Der Helden-Editor von DC Universe Online



Anfangs legen wir Geschlecht, Statur, Fortbewegungsart, einen Mentor sowie die Art der Bewaffnung fest. Daraus entsteht ein bulliger, männlicher Techfreak mit Superman als Mentor und zwei Handfeuerwaffen.



Neben allerlei Frisuren bestimmen Sie im nächsten Schritt Ihr grundsätzliches Aussehen. Von Cyborgs über Mumien, Reptilien und Kristallwesen bis hin zu Fels- oder Lava-Menschen ist alles dabei. Wir bauen uns einen dicken Tiger.



Danach steht die Wahl der Accessoires und Bekleidung an. Ein Tiger mit Helm oder Maske sähe doof aus, daher verpassen wir dem Kater nur eine Sonnenbrille. Statt Superhelden-Dress wählen wir Hip-Hop-Klamotten und färben sie um.



Fertig ist unser Gangsta-Kater-Oger mit dem schicken Namen Fluff Daddy. Ob die Gegner allerdings nicht eher vor Lachen als vor Angst umfallen, wissen wir nicht. Feldstudien werden Näheres ergeben.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 50,- zzgl. Abo-Gebühren
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
TERMIN 12.01.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, auch wenn Helden und Schurken sich gern vermöbeln, Blut fließt dabei nicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 3 GHz/Athlon X2 3800+, 1 GB RAM (2 GB Vista/7), Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

ABONNEMENT-OPTIONEN
€ 12,99 für einen Monat, € 34,99 für drei Monate, € 64,99 für sechs Monate, € 124,99 für zwölf Monate oder € 179,99 für ein Abonnement auf Lebenszeit

MAX. SPIELERANZAHL --
SPIELMODI --

Sascha meint

„Nicht bahnbrechend, aber sehr unterhaltsam"

Mein Vorurteil ▸ Mit den bisherigen Superhelden-MMOGs konnte ich gar nichts anfangen. **DCUO** bildet da sicher keine Ausnahme.

„Lass dich überraschen!", sang schon irgendein alter Holländer einmal: **DC Universe Online** sagt mir nämlich sehr wohl zu. Ein Grund dafür ist die wirklich tolle Comic-Atmosphäre. An der Seite von Batman, Superman, Joker und Co. in die Schlacht zu ziehen, das hat schon was! In Sachen Questdesign, Klassen-Rollen oder PvP-Spielmodi erfindet **DCUO** das Rad natürlich nicht neu, aber das wäre angesichts der mittlerweile von neuen Titeln erwarteten Genre-Standards auch schwer gewesen. Neue Wege geht das Instanz-Design. Anfangs wirkt die Mischung aus Solo-Questgebiet und Bosskämpfen zwar verwirrend, aber Spaß macht's trotzdem. Am Interface muss allerdings dringend nachgebessert werden. Chat, Gildenverwaltung und Spielhilfen sind eine Qual.

Oliver* meint

„Actionreicher als die meisten anderen MMOGs!"

Mein Vorurteil ▸ Superhelden-Comics sind nix für mich, also haut mich **DC Universe Online** auch nicht vom Hocker.

Oha, das macht ja richtig Laune! Nicht so ein langweiliges „Gegner anwählen, Fähigkeit aktivieren und automatisch treffen" wie in den meisten Online-Rollenspielen. Hier darf man sogar selbst zielen, obwohl einem eine Halbautomatik dabei unter die Arme greift. Auch die Vielfalt beim Charakter-Design ist grandios. Da bin ich sogar bereit, über die konsolige Benutzeroberfläche und die unübersichtlichen Skill-Bäume hinwegzusehen.

Wertung

PRO
- Tolle Comic-Atmosphäre
- Sehr umfassender Helden-Editor
- Enorme Klassenvielfalt
- Chaotische, aber unterhaltsame Instanzen
- Genug Endgame-Inhalte

CONTRA
- Chat-System momentan ein Krampf
- Seltene bis gar keine Erklärung neu hinzukommender Spiele-Features
- Klassen-Balance noch nicht absehbar

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	79



* Oliver Haake ist Leitender Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift buffed

Wenn Sie den dicken Kerl rechts im Bild besiegt haben, dann dürfen Sie ihn fortan als Wächter für Ihr Dungeon-Herz rufen.

Dungeons

Mensch, kerker dich nicht!

Genre: Strategie | Entwickler: Realmforge Studios | Hersteller: Kalypso Media

Text: Sebastian Weber

Ein Spiel, in dem Sie den Bösen spielen – nett, aber Sie werden böse, versprochen!

Ich mach Schluss mit dir! Das ist im Prinzip der erste wichtige Satz, den der Antiheld, den Sie in **Dungeons** verkörpern, an den Kopf gedonnert bekommt. Doch genau mit dieser Hiobsbotschaft von seiner Freundin Calypso kommt das Strategiespiel ins Rollen. Sie, ein fieser Höllenfürst, werden von der holden Dämonendame verlassen, die Sie zeitgleich auch noch vom Thron stürzt. Fortan lungern Sie in der obersten Ebene der Unterwelt herum, müssen sich von anderen Dungeon-Lords herumkommandieren lassen (die späteren Boss-Gegner) und arbeiten daran, Ihre Macht wiederzuerlangen und sich an der verräterischen Braut zu rächen.

Überforderung garantiert

Der 18 Missionen umfassende Weg, um zur Ex-Freundin des Helden zu kommen, erinnert an eine Mischung aus **Dungeon Keeper** und **Die Sims**. Der erste Level besteht aus einem Tutorial, in dem Sie die Grundlagen des Spiels erklärt bekommen. Allerdings hätten die Entwickler hier ausführlicher auf einzelne Spielelemente eingehen können. Denn gerade Dinge wie die Menüs für die Charakterentwicklung entdecken Sie eher durch Zufall, als dass Sie gezielt darauf hingewiesen werden. Zu Beginn jeder der 18 Missionen finden Sie sich in einem vorgegebenen Dungeon wieder, der darauf wartet, von Ihnen ausgebaut

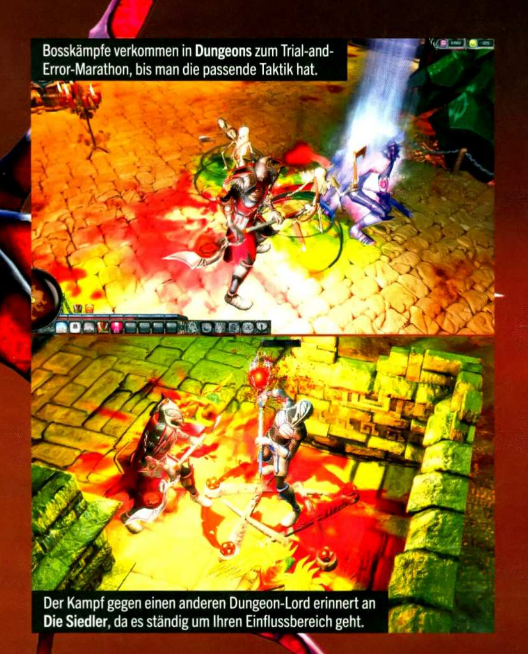


Was haben die Entwickler Realmforge Studios vor Dungeons gemacht?
Entwickler Realmforge Studios hat bisher zwei Spiele veröffentlicht: das Adventure **Ceville** (Spielspaßwertung: 81) und die Wirtschaftssimulation **Mud TV** (Spielspaßwertung: 75). Beide Titel erschienen unter Publisher Kalypso Media

Welchen Kopierschutz nutzt Dungeons?
Zum Kopierschutz wollte Publisher Kalypso Media keine Angaben machen. Wenn Sie **Dungeons** allerdings starten, öffnet sich der sogenannte Kalypso-Launcher. Für diesen können Sie sich freiwillig registrieren, dann bekommen Sie eventuelle Patches für das Spiel automatisch auf Ihren Rechner.

Welche Version hattet ihr zum Test?
Kalypso Media stellte uns eine Testversion zur Verfügung, die inhaltlich fertigstellt war. Allerdings arbeiteten die Entwickler bis zur Veröffentlichung parallel weiterhin am Spiel. Ob die von uns beschriebenen Fehler somit noch in der Verkaufsversion vorliegen, können wir nicht sagen.

Hat Dungeons auch einen Mehrspielermodus?
Nein. **Dungeons** ist ein reines Einzelspieler-Vergnügen. Jedoch denken Entwickler und Publisher darüber nach, einen Multiplayer-Modus im Nachhinein zu veröffentlichen, wenn **Dungeons** ausreichend erfolgreich war. Ob und wann, steht aber in den Sternen.


Bosskämpfe verkommen in **Dungeons** zum Trial-and-Error-Marathon, bis man die passende Taktik hat.

Der Kampf gegen einen anderen Dungeon-Lord erinnert an **Die Siedler**, da es ständig um Ihren Einflussbereich geht.

CONTRA Bugs und Probleme

Die Entwickler versprachen, dass viele der Fehler bis zum Release nicht mehr bestehen. Doof, dass die Änderungen nur als Online-Update und zu spät kamen.

- **Abstürze**
  Immer wieder endet das Spiel unvermittelt, wir landen auf dem Windows-Desktop. Laut Entwickler liegt das an einem Problem mit vereinzelten Speicherständen.
- **Das Spiel friert ein.**
  Besonders ärgerlich: Hin und wieder bleibt das Spielgeschehen stehen. Zwar kann man Menüs wie den Skill-Baum noch aufrufen, die Spielfiguren bewegen sich allerdings nicht mehr, abzuspeichern ist auch nicht mehr möglich.
- **Clipping-Fehler**
  Einzelne Monster verschwinden in Wänden, sodass Helden auf die Mauern einschlagen – ohne Erfolg. Allerdings bleiben die Jungs dann auch bis in die Ewigkeit dort stehen.
- **KI-Figuren reagieren nicht**
  Ab und zu ignorieren die computergesteuerten Figuren ihre Umgebung und bewegen sich nicht, selbst bei Angriffen.
- **Fehlende Texte**
  Einige Menüs weisen noch Platzhaltertexte auf (siehe Screenshot).



und erkundet zu werden. Sie statten Ihre Höhle mit neuen Räumen, Fallen und Dekorationselementen aus. Letztgenannte benötigen Sie, um Ihr Reich interessanter für Helden zu machen und um Ihren Prestige-Wert zu steigern, mit dem Sie neue Gegenstände freischalten. Daneben gibt es auch hin und wieder Missionsziele, für die Sie einen bestimmten Prestige-Wert erreichen müssen. Prinzipiell wäre die Idee gut, Sie dafür zu belohnen, dass Sie Ihren Dungeon hübsch gestalten, doch das System hat seine Macken. Zum einen bleiben Helden zwar an den Verschönerungen stehen und bewundern diese, jedoch kann man die Kerle damit nicht durch die Gänge locken – wie vom Spiel versprochen. Zum anderen ist es viel einfacher, sich von seinen Untergebenen einen Raum ausheben zu lassen und diesen zum Beispiel mit massenweise Särgen oder Ähnlichem vollzustellen, als die Gänge gewissenhaft zu dekorieren. Dadurch kommt nie der gleiche Spaß wie bei **Die Sims** auf, vielmehr wirkt der Prestige-Wert aufgesetzt und als nervige Pflicht.

Einfach mal abschalten

Der Bau der Prestige-Objekte kostet Seelenenergie, eine weitere Währung im Spiel. Diese zapfen Sie aus besiegten Helden, um die Sie sich zuvor gut kümmern müssen. Jeder Held hat nämlich verschiedene Bedürfnisse. Manche wollen kämpfen, andere Schätze finden, wieder andere sind auf der Suche nach Weisheit. Entsprechend platzieren Sie die nötigen Dinge in Ihrem Dungeon, ob nun eine Bibliothek oder fiese Monster. Dann beobachten Sie die Draufgänger, wie sie durch Ihre Höhle streifen, und warten ab wie eine Spinne in ihrem Netz. Ist der Held zufrieden genug, schlagen Sie zu, prügeln ihn k. o. und lassen ihn ins Gefängnis schaffen, wo Sie seine Seelenenergie aus ihm herausquetschen. Falls das überhaupt nötig ist. Mit genug Geld in der Tasche können Sie auch einfach viele Pentagramme bauen (die Spawn-Punkte der Monster) und dann zuschauen, wie Ihre Dutzenden Biester die Arbeit für Sie erledigen. Das Praktische: Kämpfen erhöht bei den allermeisten Helden den Wert der Seelenenergie; genug Monster sorgen also für fette Beute und besiegen den Abenteurer früher oder später auch selbst. So spielt sich **Dungeons** streckenweise beinahe ohne Ihr Zutun.

Viel Kampf um nichts

Der Schwierigkeitsgrad ist generell unausgewogen. Die oft schlechte künstliche Intelligenz ist daran nicht unschuldig: Gegner reagieren manchmal gar nicht auf Sie oder Monster. Auch Ihr Dungeon-Lord scheint nicht der Hellste zu sein. Wenn er im Kampf angeschlagen dasteht und Sie ihm befehlen, an einen bestimmten Punkt der Karte in Sicherheit zu gehen, dreht sich der Kerl – dort angekommen – gerne um und rennt zurück in den Kampf, ob Sie wollen oder nicht.

INFO Die Collector's Edition

Dungeons erscheint auch in einer Sammleredition, die auf 4.000 Exemplare limitiert ist.

Die Collector's Edition umfasst neben der Vollversion des Spiels ein zweiseitiges Techtree-Poster, eine Komplettlösung für alle 18 Missionen, ein Kartenspiel und eine Soundtrack-CD. Zudem kommt das alles in einer exklusiven Metallbox zu Ihnen nach Hause. Sammler müssen dafür aber etwa 70 Euro auf den Tisch legen.



INFO So funktioniert Dungeons

Die Bedienung von Dungeons sowie die Spielmechaniken gestalten sich einfach. Doch manches greift nicht gut ineinander oder wird nicht erklärt.

Dungeon-Herz
Der Mittelpunkt Ihres Dungeons und gleichzeitig das wichtigste Objekt. Sobald das Herz keine Energie mehr hat, haben Sie die Mission verloren. Jedoch können Sie dort auch Ihre Monster verbessern, einen Wächter beschwören und so weiter. Funktionen, die allerdings recht gut versteckt sind.

Monster- und Heldenstärke
Diese Anzeige verrät, welche Stufe die Helden und welche Ihre Monster haben. Über das Dungeon-Herz können Sie diese erhöhen. Allerdings müssen Sie dies gut aufeinander abstimmen, damit keine der beiden Parteien zu stark ist.







Champion-Sanduhr
In den meisten Levels kommen zu bestimmten Zeiten immer wieder Champions in Ihren Dungeon. Das sind besonders starke Helden, die lediglich das Ziel haben, Sie zu vernichten. Anfangs sind diese Kerle noch harte Brocken, später dagegen sind sie recht leicht zu besiegen. Ein Problem des Schwierigkeitsgrades, das häufig auftritt.

Gold
Das Edelmetall benötigen Sie, um Helden glücklich zu machen, bestimmte Gegenstände für Ihren Dungeon zu kaufen oder um Ihr angeschlagenes Dungeon-Herz zu heilen. Sie bekommen es aber nur, wenn Ihre Goblins graben – oder von besiegten Helden.

Seelenenergie
Diese beziehen Sie von glücklichen Helden, weshalb Sie deren verschiedene Bedürfnisse befriedigen müssen. Danach landen die Kerle im Gefängnis, wodurch Sie ihnen die Energie abzapfen. Ein System, das in einem gut durchdachten Dungeon ganz von selbst läuft, was zu einigen öden Momenten führt.









Prestige
Um Gegenstände für Räume (hier die Bibliothek) freizuschalten, benötigen Sie einen bestimmten Prestige-Wert. Diesen erhöhen Sie, indem Sie Ihren Dungeon dekorieren. Wie bei **Die Sims** platzieren Sie dafür Möbel in den Gängen und Räumen. Jedoch genügt es auch, einfach einen Raum mit 20 Särgen vollzustellen, was den Gedanken dahinter ad absurdum führt.

Charakterwerte und Zauber
Diese drei wichtigen Menüs verschweigt Ihnen das Spiel teilweise beziehungsweise weist es Sie nicht richtig darauf hin. Somit findet man diese mehr oder weniger durch Zufall, und das, obwohl alle drei einen wichtigen Stellenwert im Spielverlauf einnehmen. Sei es, um Ihren Dungeon-Lord zu verbessern oder um Zaubersprüche zu aktivieren. Hier hätten die Entwickler im Tutorial so manche Spielmechanik besser erklären sollen.

Wenige Treffer später kippt er aus den Latschen. Solche Ungereimtheiten in der Steuerung und KI nerven auf Dauer. Dafür gestalten die Entwickler die Missionen abwechslungsreich. Mal sollen Sie eine bestimmte Zahl von Wellen anstürmender Helden überstehen, dann sollen Sie Monster begleiten oder eine Helden-Eskorte überfallen. Später kommen auch gegnerische Dungeon-Lords hinzu, mit denen Sie sich um das Level-Gebiet streiten. Dann erinnert **Dungeons** beinahe an **Die Siedler**. Grund: Die Monster-Pentagramme dienen dazu, Ihren Einflussbereich zu erweitern, zudem können Sie feindliche übernehmen. So kommt es immer wieder zur Verschiebung der Machtgrenze, bis man seinen Gegner endlich bezwingen kann. Wie eingangs erwähnt, startet der Rachefeldzug in der obersten Ebene der Unterwelt, von wo Sie sich immer weiter nach unten vorarbeiten. Jede Ebene hat einen Obermotz, sozusagen Ihren Chef. Der nervt immer wieder mit Nebenmissionen, sodass Sie mal Gold opfern oder mal einen bestimmten Raum von Monstern säubern sollen. Irgendwann im Laufe der Spielzeit treten Sie dem Kerl dann gegenüber und hauen ihn in einem Bosskampf um. Danach erlangen Sie die nächste Ebene, was sich an neuen Monsterarten und geändertem Grafik-Design zeigt – eine nette Idee. Grafisch kommt **Dungeons** zwar eher zweckmäßig als beeindruckend daher, dafür kann sich der Sound hören lassen. Die Vertonung setzt auf professionelle Sprecher und geht nur selten auf die Nerven. Dazu kommt so mancher flapsige Spruch.



Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto mehr Bauoptionen stehen offen – hier: Foltergeräte für gefangene Helden.

Frustmomente gratis

Die Bosskämpfe jedoch zehren an den Nerven. Ihr Dungeon-Lord ist an sich ein guter Kämpfer, allerdings steckt er nur wenig Schaden weg. Zwar kann man ihn zu Beginn eines jeden Levels ein wenig aufwerten und Punkte in Skills investieren, jedoch gibt es von diesen im Spielverlauf recht wenige. Deshalb verkommen Kämpfe gegen härtere Gegner schnell zum Trial-and-Error-Marathon. Man rennt zu seinem Gegner, kämpft ein wenig, stirbt, rennt wieder hin, probiert etwas Neues, stirbt und so weiter. Das ist so lange nicht besonders schlimm, solange Sie genug Gold erwirtschaftet haben. Denn wenn Sie das Zeitliche segnen, erstehen Sie an Ihrem Dungeon-Herz wieder von den Toten auf, jedoch verliert dieses dann viel Energie. Wenn das Dungeon-Herz keine Energie mehr hat, ist die Mission verloren. Wenn in solch einem Moment dann auch noch ein Champion dazukommt – Helden, die es nur auf die Zerstörung des Dungeon-Herzes angelegt haben –, steigt der Frustfaktor unnötig. Repariert wird Ihr wichtigster Gegenstand mit Gold,

CONTRA Schwierigkeitsgrad

Dungeons erweist sich als sehr inkonsistent, wenn es darum geht, den Spieler zu fordern.

In **Dungeons** dreht sich alles darum, wie viele Helden Sie in Ihren Dungeon locken und wie Sie mit diesen umspringen. Am einfachsten haben Sie es, wenn Sie lediglich viele Pentagramme platzieren und darauf achten, dass die Monster etwas schwächer als die Helden ausfallen. Dann kommt es zwar zu unübersichtlichen Massenschlachten (1), Sie sammeln aber schnell drei- bis vierstellige Werte in den Ressourcen des Spiels. Einfach abwarten, **Dungeons** spielt sich dann über weite Strecken fast von selbst. Die KI lässt dabei aber zu wünschen übrig und ignoriert Sie gerne. Ein feindliches Dungeon-Herz können Sie dann ungestört attackieren, wenn ein Held mitmischt (2). Dafür gibt es aber auch Momente, in denen stetiges Ausprobieren, Sterben und erneutes Ausprobieren helfen – bestes Beispiel: die Boss-Kämpfe (3).


1


2

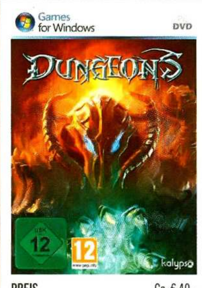

3

das Sie mühsam sammeln müssen. In manchen Situationen fühlt es sich deshalb so an, als würden die Entwickler absichtlich viele harte Widersacher in Ihren Dungeon hetzen, um Sie künstlich unter Druck zu setzen.

Wir kennen unsere Fehler

Deshalb ist es löblich, dass Realmforge eine regelmäßige automatische Speicherfunktion eingebaut hat. Selbst wenn Sie es vergessen sollten, Ihren Fortschritt manuell zu sichern, kommen Sie leicht wieder an den aktuellsten Stand im Spiel, vorausgesetzt es tritt kein Fehler auf. Wenn das Spiel speichert, hält der Spielverlauf oftmals für ein paar Sekunden an, manchmal auch für immer. Teilweise werden Speicherstände aber auch beschädigt (siehe Kasten Bugs und Probleme). Patches müssen also her, ein erstes Online-Update erschien zum Release. Für unseren Test leider zu spät, daher beeinflusst es auch nicht unsere Wertung.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	27.01.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

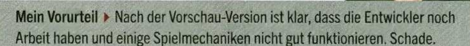
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Dungeons kommt völlig ungeschnitten in die Händlerregale.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 2.0 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM, 256 MB Direct-X-9.0c-Grafikkarte (ab Shader Modell 3.0)
Empfehlenswert: 2,6-GHz-Dual-Core-CPU, 4 GB RAM, 512 MB Direct-X-9.0c-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dungeons bietet keinen Mehrspieler-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sebastian meint



„Ich hatte mehr erwartet – eher mau als wow!"

Mein Vorurteil ▸ Nach der Vorschau-Version ist klar, dass die Entwickler noch Arbeit haben und einige Spielmechaniken nicht gut funktionieren. Schade.

Die Grundidee von **Dungeons** gefällt mir ja, aber die Umsetzung lässt zu wünschen übrig. Das Dekorieren des Dungeons nervt eher, als dass es Spaß macht. Je besser man die Spielabläufe verstanden hat, desto weniger muss man selbst machen, denn dann arbeitet **Dungeons** streckenweise alleine für Sie. Dazu kommen etliche Bugs, die zwar angeblich zum Release nicht mehr bestehen sollen, doch ob Realmforge Studios dieses Versprechen hält, wissen wir natürlich nicht. Immerhin punktet **Dungeons** in Sachen Missionsdesign, auch wenn das Spiel das Rad nicht neu erfindet. Und auch der Humor passt gut zum quietschbunten Treiben, selbst wenn er stellenweise ein wenig zu aufgesetzt wirkt. Alles in allem bleibt ein nettes Strategiespiel, das im Grunde Spaß macht, aber an zu vielen nervigen Kleinigkeiten scheitert.

Robert meint

„Dann doch lieber das Original spielen."

Mein Vorurteil ▸ Ich liebe **Dungeon Keeper**. Schön, dass sich ein deutsches Entwicklerteam an den Quasi-Nachfolger traut. Ich bin gespannt.

Mein Fehler: zu viel **Dungeon Keeper** in **Dungeons** zu erwarten? Vielleicht, denn mit dem leichtgängigen Original hat dieses Spiel weniger zu tun, als ich mir erhofft hatte. Die Erklärung des Spielprinzips bleibt über lange Strecken dürftig, viele Spielelemente erscheinen aufgesetzt und gezwungen und mein Dungeon-Lord ist ein blinder Nichtsnutz, der ohne Hilfe kaum von einem Ende seines Kerkers zum anderen kommt. Wer wie ich das Original liebt, wird definitiv enttäuscht.

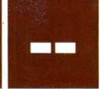
Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Missionen
- Variation der Monster und Gegner durch mehrere Ebenen
- Stellenweise netter Humor

CONTRA
- Schlechtes Tutorial
- Schwankender Schwierigkeitsgrad
- Mängel in der KI
- Teilweise öder Spielverlauf
- Bugs
- Prestige-Objekte eher nervig

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	--



REST VOM FEST

Weitere Neuerscheinungen, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten!

Zeit²

Keine Zeitverschwendung

Genre: Action | Entwickler: Brightside Games | Hersteller: Ubisoft

Im Kern ist **Zeit²** ein klassisches Sidescrolling-Shoot-'em-Up: Sie steuern eine weiße Kugel über den Bildschirm, beschießen so lange ständig anströmende Gegner, bis diese das Zeitliche segnen, und heimsen Punkte dafür ein. Wie der Name schon andeutet, liegt die Besonderheit des Titels in der Manipulation der Zeit. Im Laufe des Spiels sammelt sich Zeitreise-Energie an, mit der Sie das Geschehen entweder temporär zurückdrehen oder beschleunigen. Die Erhöhung der Spielgeschwindigkeit steigert die Punktzahl für Abschüsse. Ein Zeitsprung in die Vergangenheit bietet hingegen interessante Gameplay-Spielereien. Wenn Sie die Zeit zurückdrehen, entsteht ein Schatten Ihrer Kugel, der die vorherigen Aktionen wiederholt, während Sie mit dem Original erneut auf Feinde ballern oder die gewonnene Zeit für das Einsammeln von Power-ups nutzen. Selbst eine direkte Interaktion mit dem Schatten ist möglich. Schießen Sie beispielsweise auf das Double, folgen daraus mächtige Spezialattacken. Diese Zeitspielereien sind auch bitter nötig, da der Schwierigkeitsgrad dadurch mit der Zeit ordentlich ansteigt, was über die kurze Spieldauer hinwegtröstet.

Gegner sind in schlichtem Weiß gehalten, um nicht im Effektgewitter unterzugehen.

Wertung



EINZELSPIELER	74
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	12.01.2011

Viktor meint



„Ein Sidescroller, bei dem ich die Zeit zurückdrehen kann? Wo bleibt denn da der Reiz?", war meine erste Reaktion auf **Zeit²**. Doch schnell wurde klar, dass ebendieses Feature für hohen taktischen Anspruch sorgt. Denn die knackigen Levels sind perfekt auf die Zeitreise-Funktion abgestimmt und motivieren dazu, das kreative Gameplay immer wieder aufs Neue auszutesten.

Black Mirror 3

Der Spuk hat ein Ende

Genre: Adventure | Entwickler: Cranberry Production | Hersteller: dtp

Um **Black Mirror 3** zu kapieren, sollte man zumindest den Vorgänger gespielt haben, denn die Geschichte knüpft direkt an **Black Mirror 2** an: Erneut ist Darren Michaels der tragische Held der Erzählung – verflucht, verhaftet und von brutalen Visionen geplagt, ist es seine Mission, das Unheil rund um seine verwunschene Familie aufzuhalten. Dabei gelingt es den Autoren abermals, mit simplen Mitteln ordentlich Spannung aufzubauen. Das ist auch ein Verdienst der schön gerenderten, düsteren Grafik, die in manchen Szenen mit hübschen Wettereffekten überrascht. Zudem sind die Sprecher in der Regel gut besetzt, einzig Valentina, die zweite spielbare Figur in **Black Mirror 3**, zerrt mit ihrer trägen Sprechweise gehörig an den Nerven. Während die Story gegen Spielende kräftig ins Alberne abdriftet, leistet sich das klassische Adventure zumindest handwerklich kaum Schwächen: Die Rätsel sind weitestgehend logisch aufgebaut, ein Tagebuch hält die meisten Aufgaben automatisch fest und die Steuerung nimmt Ihnen unnötige Klickarbeit ab.



Das klassische Point&Click-Adventure punktet mit einer sauberen Steuerung.

Wertung



EINZELSPIELER	80
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	04.02.2011

Felix meint



Das Finale der **Black Mirror**-Trilogie ist zwar nicht überragend, aber doch zumindest wieder gut gelungen: Düstere Stimmung, überwiegend gute Rätsel und eine tolle Steuerung zeichnen auch diesen Teil aus. Allerdings verzettelt sich Cranberry gegen Ende mit der Story – das ganze Hokuspokus-Gerede wirkt dann einfach nur noch trashig.

Back to the Future: Episode 1 – It's about time!

Marty, wir schaffen die 88 wieder nicht!

Genre: Adventure | Entwickler: Telltale Games | Hersteller: Telltale Games



Marty lenkt man per Tastatur oder mit der Maus – beides ist nicht optimal gelöst.

Die **Zurück in die Zukunft**-Trilogie aus den 80er-Jahren genießt zu Recht Kultstatus unter Filmfans. Und diese Zielgruppe möchte Telltale nun mit seinem neuen, fünftteiligen Episoden-Adventure für sich gewinnen: **Back to the Future: The Game** versteht sich nämlich als inoffizielle Fortsetzung! Die Handlung der ersten Episode setzt sechs Monate nach den Ereignissen des dritten Films ein. Doc Brown, schriller Wissenschaftler und Erfinder einer Zeitmaschine, die er in eine Autokarosserie einbaute, ist auf seinen Reisen verschwunden. Sein treuer Weggefährte, der junge Marty McFly, blieb im Jahr 1986 zurück. Dieser findet nach wenigen Spielminuten Hinweise darauf, dass sein alter Freund wieder in der Klemme steckt. Und so begibt sich Marty auf eine neue Zeitreise – diesmal ins Jahr 1931. Telltales Autoren überraschen hier mit einer sympathischen Story rund um einen jugendlichen Emmett Brown, dem Marty zunächst unter die Arme greifen muss. Fans der Kino-Vorlage freuen sich dabei über viele liebevolle Anspielungen. Wer die Filme nicht gesehen hat, dürfte in dem Spiel jedoch nur schwer durchblicken. Und das wäre schade, denn die Entwickler bemühen sich! Viele Zwischensequenzen, gut eingesetzte Filmmusik und flotte Dialoge zeugen von Respekt vor der actionreichen Vorlage, auch wenn die klobige 3D-Grafik nicht gerade modern wirkt. Die meisten deutschen Sprecher legen sich dafür ordentlich ins Zeug, und wer's noch besser mag, kann auch die mitgelieferte englische Originalfassung installieren. Leider ist das Rätseldesign nicht so gelungen wie die Atmosphäre: Die erste Episode bietet null Anspruch, die meisten Aufgaben löst man buchstäblich im Vorbeigehen. Auch Steuerung und Kameraführung nerven, da Telltale auf eine klassische Maus-Bedienung verzichtet hat. Die erste Episode von **Back to the Future** ist bereits als Download erhältlich, unter anderem über die offizielle Website www.telltalegames.com/bttf oder über Steam. Die zweite Folge **Get Tannen** erscheint Ende Februar.

Wertung



EINZELSPIELER	75
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 19,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	23.12.2010

Felix meint



Ein typisches Telltale-Spiel: tolle Atmosphäre, flotte Story, gute Sprecher – aber leider auch eine mäßige Steuerung und wieder viel zu leichte Rätsel! Wer ein knackiges Adventure erwartet, wird enttäuscht. Super finde ich aber den Preis: Gerade mal 19 Euro für alle Episoden, wobei schon die erste Folge fast drei Stunden Spielzeit bietet – das ist mal fair!



Um die vielen Details zu verstehen, sollte man unbedingt die Filme gesehen haben.

A.R.E.S. – Extinction Agenda

Lust auf einen Seitensprung?

Genre: Action | Entwickler: Extend Studio | Hersteller: Origo Games

Wer Capcoms Kult-Reihe **Mega Max X** kennt, weiß genau, was ihn in dem Indie-Spiel **A.R.E.S.** erwartet: Als Roboterheld hüpft und rennt man durch bunte, futuristische Anlagen und ballert dabei reihenweise Metallgegner über den Haufen. Das 2D-Gameplay ist angenehm klassisch und die Steuerung funktioniert zumindest mit einem Gamepad recht gut. Interessant ist das Upgradesystem: Für besiegte Roboter erhält man Bauteile, mit denen man Waffen aufrüsten und Heilpakete herstellen kann. Leider ist das Retro-Spektakel sehr kurz, nach etwa drei Stunden ist Schluss. Außerdem leidet der Spaß unter einem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad, einfallslosem Leveldesign und einigen schlecht gesetzten Checkpoints.



Trotz des traditionellen Gameplays ist die bunte Grafik überwiegend in 3D gehalten.

Wertung



EINZELSPIELER	69
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	19.01.2011

Felix meint



Ich steh auf 2D-Spiele wie **Mega Man** oder **Turrican** und auch **A.R.E.S.** ist gar nicht so übel. Doch der magere Umfang, der schwankende Anspruch und das mäßige Leveldesign drücken die Wertung kräftig nach unten.

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Sieht so aus, als würden die Besucher von Schäfer Heinrichs Hofgut Reißaus nehmen – so wie wir angesichts der Qualität dieses Software-Produkts!

Schäfer Heinrichs Bauernhof Simulator

Ganz schön flach, Mann!

Genre: Simulator | Entwickler: ZDynamix | Hersteller: Dtp Entertainment

Text: Stefan Weiß

Der hinterhältige Versuch, gutgläubigen Schäfchenzählern Mist zu verkaufen

Wenn ein Testmuster mit dem Wort „Simulator, Bauernhof oder Landwirtschaft" im Titel in die Redaktion flattert, sieht man auf einmal ganz beschäftigte Kollegen, die gaaanz wichtige Dinge zu erledigen haben. Woher nur diese Furcht vor dem nonchalanten Landleben? Ist doch nicht so schlimm, mal mit Mähdrescher oder Traktor ein paar Runden über die virtuellen Felder zu fegen – wenn es denn auch so wäre. Aber es hilft nichts, unser Arbeitsauftrag verpflichtet uns, Sie vor dem Schlimmsten zu bewahren, wenn es darum geht, gnadenlos aufzudecken, was sich hinter so manch salbungsvoller Software-Beschreibung versteckt. So auch im Falle von **Schäfer Heinrichs Bauernhof Simulator** (**SHBS**).

Was wird denn hier gespielt?

Wieder einmal muss eine Fernsehmarke herhalten, um für Unterhaltungsvermarktung der besonders schaurigen Art zu sorgen. Schäfer Heinrich ist eine reale Person, die ihren Auftritt im RTL-Programm (**Bauer sucht Frau**) hatte – mehr muss man eigentlich gar nicht wissen ... oder doch? Dann schauen Sie einfach in den Kasten „Schatzi ..." auf der rechten Seite, um welchen „Star" es sich dabei handelt. Für Fans des liebenswerten Landwirts aus dem westfälischen Völlinghausen erschuf man ein Produkt, das „einen irren Spaß für die ganze Familie" darstellt – so jedenfalls der Text der dazugehörigen Pressemitteilung vom 14. Dezember 2010. Interessantes Detail: Die Software ist schon seit Anfang August 2010 im Handel, scheint da aber wohl nicht weiter aufgefallen zu sein – warum nur?

Falsches Spiel!

Wer sich als Heinrich-Fan vom Produkt angesprochen fühlt, darf allerdings keinen Simulator in typischer Spielform erwarten – denn **SHBS** ist nichts anderes als ein reines Zeichen- beziehungsweise Planungsprogramm (CAD), mit dem man normalerweise seine nächste Wohnungseinrichtung, den Anbau am Eigenheim oder seinen Gartenteich plant. Im Falle von **SHBS** haben die Entwickler lediglich eine Handvoll niedrig aufgelöster 2D-Bilder hinzugefügt, die unter anderem Heinrich im zünft'gen Gewand samt Zauber... äh Hirtenstab zeigen. Dazu gesellen sich ein paar ärmlich modellierte Bauernhof-Viecherl, wie etwa Schweine, Kühe, Schafe und Pferde, sowie Besucherfiguren. „Reale Tiere", welche die Verpackung anpreist, haben wir nicht gesehen. Die Objekte dürfen Sie nach eigenen Vorstellungen frei auf dem Bauernhofgelände platzieren und an der Beleuchtung der ganzen Szenerie rumfummeln. Fertig ist die „Simulation". Wer sich als Innen- oder Außenarchitekt betätigen will, darf dies natürlich tun, doch die dazu nötige Erfahrung im Umgang mit der Software erfordert immense Geduld. Ein Tutorial brauchen Sie erst gar nicht zu erwarten, nur ein öder Hilfe-Index wie bei Windows üblich.

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht …

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Einfacher Programmeinstieg"
Diese Aussage schmeichelt dem potenziellen Käufer – doch wer sich ins Programm stürzt, erlebt eine Offenbarung der schlimmsten Sorte. Die als typische Windows-Anwendung ausgelegte Software ist alles andere als selbsterklärend. Nur mühsam findet man sich nach und nach in der Bedienung zurecht.



„Gestalten Sie Szenen bei Heinrich"
Klar – theoretisch können Sie alle möglichen Szenen mit dem Editor gestalten, die Frage lautet nur: Warum sollten Sie das tun? Schauen Sie sich doch mal diese elenden Fratzen an – abschreckend!

„Erzeugen Sie Ihr persönliches Lieblingsfoto."
Na ja, die Bildhintergründe für das „Foto" besitzen eine miese Auflösung und Sie drapieren lediglich ein paar Objekte davor – ganz übel!

„Planungs- und Gestaltungsspaß für jede Familie, ein Muss für jeden Fan"
Für uns ist nur schwer vorstellbar, wie Frau Mama zusammen mit Papa, den lieben Kleinen und mit den Fans Oma und Opa gemeinsam die tiefgründigen Geheimnisse der CAD-Zeichensoftware ergründen sowie umständlich 3D-Objekte erstellen oder diese verschieben, um schließlich einen zweidimensionalen Trachtenheinrich ins Bild zu pappen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 25,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	06.08.2010

SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nicht mal Schafe werden hier geschoren!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 6600, 1,1 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wenn Sie weiblich sind und ein Faible für Schäferstündchen haben, besuchen Sie doch einfach den echten Heinrich. Soweit wir wissen, ist er noch heiratswillig!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

„Schatzi, ich schubs dich ins Heu!"

Wer ist eigentlich dieser Schäfer Heinrich?

Wer RTL zu seinem täglichen Kulturangebot zählt, hat sicher auch schon mal eine Folge der Doku-Soap **Bauer sucht Frau** erlebt. Einer der dort heiratswilligen Landbewohner war in der 2008er-Staffel der Schäfer Heinrich. Dass ein solcher Fernsehauftritt durchaus für einen Medienerfolg sorgen kann, hat der gern singende und gutmütige Heini eindrucksvoll demonstriert. Seine Passion für die Musik bescherte ihm sogar einen Plattenvertrag mit EMI Music. Aus dieser Geschäftsverbindung entstanden mehrere Singles, zum Beispiel „Schäfchen zähl'n", „Schatzi, ich schubs dich heut ins Heu" und der bislang größte Erfolg „Das Schäferlied". Der Hit blieb zwölf Wochen in den Charts und erreichte eine Bestplatzierung auf Platz 5! Doch leider blieb dem musizierenden Landmann die große Liebe vergönnt. Sein „Schäfchen" Melanie verließ am 22. Juli 2010 das von Tine Wittler (**Einsatz in 4 Wänden**) eingerichtete „Liebesnest".

Stefan meint

„Der Tiefpunkt meines Tester-Daseins!"

Mein Vorurteil ▸ Wer in seiner Pressemitteilung mit „Mäh, Muh und Blök auf dem PC-Bildschirm" wirbt, schreckt sicher vor gar nichts zurück.

„Ich habe mich bemüht, auch nur irgendein Fünkchen Spaß in Schäfer Heinrichs Software-Auftritt zu finden – vergeblich. Vielleicht wurde er einfach nicht mitinstalliert? Ich wage auch zu behaupten, dass die im Begleitmaterial zum Produkt getroffene Aussage ‚Hier kann der angehende Bauer leicht seine Liebe zur Landwirtschaft entdecken' nicht so ganz hinhaut, auch wenn der reale Heinrich noch so sympathisch ist und munter seine Liedchen trällert."

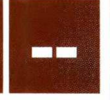
Wertung

PRO
- Keine Jugendgefährdung, weil das ganz sicher niemand spielt
- Die DVD-Hülle kann man gebrauchen.

CONTRA
- Kein Sound (könnte auch Pro sein)
- Kein Tutorial für die Software
- Lächerlich geringer Inhalt
- Von „Familienspaß" weit entfernt
- Hat nichts mit Simulation zu tun
- Miese Grafik

GRAFIK 2
SOUND 0
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
02	--



RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2011			
Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Februar
Cities in Motion	Wirtschafts-Simulation	Paradox Interactive	25. Februar
Lego Star Wars 3: The Clone Wars	Actionspiel	LucasArts	18. Februar
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	11. Februar
März 2011			
Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	März
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März
Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März
Elements of War	Strategie	Kalypso	März
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	22. März
Homefront	Ego-Shooter	THQ	11. März
Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	24. März
Rift	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	1. März
Shadow Harvest	Ego-Shooter	Namco Bandai	März
The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso	30. März
Total War: Shogun 2	Strategie	Sega	15. März
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution	Strategie	THQ	1. März
Außerdem im 1. Quartal 2011			
Anomaly: Warzone Earth	Strategie	11 Bit Studios	1. Quartal
Battlefield Play4Free	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	1. Quartal
Cargo	Strategie	bitComposer Games	1. Quartal
Crasher	Mehrspieler-Shooter	Punchers Impact	1. Quartal
Deep Black	Action-Adventure	Just A Game	1. Quartal
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trendy Entertainment	1. Quartal
Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	1. Quartal
Ghostbusters: Sanctum of Slime	Actionspiel	Atari	1. Quartal
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal
Lucha Fury	Beat 'em Up	Punchers Impact	1. Quartal
Might and Magic: Heroes 6	Strategie	Ubisoft	1. Quartal
Mount & Blade: With Fire & Sword	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	1. Quartal
Mythos	Action-Rollenspiel	Frogster Interactive Pictures	1. Quartal
Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	1. Quartal
Project: My World	Simulation	Realtime Worlds	1. Quartal
Soulbinder	Rollenspiel	Gameforge	1. Quartal
Stronghold 3	Strategie	2K Games	1. Quartal
Torchlight 2	Rollenspiel	Runic Games	1. Quartal
Trine 2	Jump & Run	Frozenbyte	1. Quartal
2. Quartal 2011			
Alpha Polaris	Adventure	Just A Game	Mai 2011
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	2. Quartal
Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	1. April
Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	2. Quartal
Drakensang Online	Online-Rollenspiel	Bigpoint	2. Quartal
Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	6. Mai
From Dust	Strategie	Ubisoft	2. Quartal
Lego Pirates of the Caribbean	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	Mai



Test Drive Unlimited 2

Obwohl die Veröffentlichung von **Test Drive Unlimited 2** kurz bevorsteht, müssen wir Sie für einen Test auf die kommende Ausgabe vertrösten. Grund: Wir möchten das Spiel gerne unter Live-Bedingungen auf den Servern unter die Lupe nehmen.



Arcania: Fall of Setarrif

Die Zukunft des **Arcania: Gothic 4**-Add-ons ist nach wie vor ungewiss, da Publisher Jowood Anfang Januar Insolvenz anmeldete. Die Entwicklung geht aber offenbar weiter, denn kurz vor dem Jahreswechsel erschien noch ein Schwung neuer Bilder.



Duke Nukem Forever

Hail to the King, Baby! Endlich hat die Odyssee ein Ende, denn Publisher 2K Games veröffentlichte einen Termin für **Duke Nukem Forever**. Außerdem soll der Duke in der deutschen Fassung angeblich dieselbe Synchronstimme wie Bruce Willis bekommen.



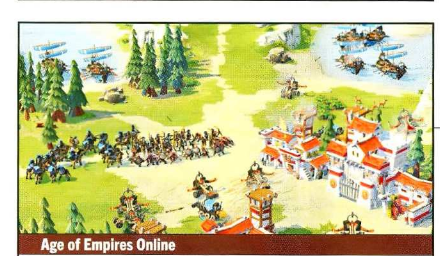
Portal 2

Nicht nur, dass es Ende Januar neue Bilder aus dem Koop-Modus des spaßigen Knobelspiels gab, Valve verriet auch, dass es PS3-, PC- und Mac-Spielern möglich sein werde, zusammen die kniffligen Rätsel zu knacken. Crossplatform-Multiplayer der neuen Generation.



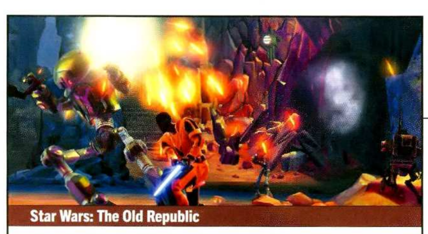
Rage

Schlechte Nachrichten für Unentschlossene: Bethesdas PR-Mann Pete Hines gab bekannt, dass die Chancen für eine Demo von **Rage** eher schlecht stünden. Es werde abgewogen, ob es technisch machbar sei, und das sei nicht überall der Fall – so die Begründung.



Age of Empires Online

Microsoft bietet **Age of Empires Online** als kostenloses Client-Spiel an. Die Mischung aus Rollenspiel und Strategie dürfen Sie dann unbegrenzt spielen – ohne Kosten. Um doch etwas zu verdienen, verkauft Microsoft bestimmte Bonus-Items an Zahlungswillige.



Star Wars: The Old Republic

Schwere Zeiten für EA. Kürzlich enthüllte man den neuen Planeten Quesh, doch gleichzeitig brodelt die Gerüchteküche: Angeblich glauben viele Investoren nicht an einen Erfolg – selbst die starke Marke reiche nicht aus, um die hohen Kosten auszugleichen.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2. Quartal
Pirates of Black Cove	Actionspiel	Paradox Interactive	2. Quartal
Portal 2	Ego-Shooter	Valve Software	22. April
Pride of Nations	Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal
Red Faction: Armageddon	Actionspiel	THQ	Mai
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft	2. Quartal
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	2. Quartal
3. Quartal 2011			
Jet Thunder	Action-Flugsimulation	Aerosoft	3. Quartal
King Arthur 3	Strategie-Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal
Moorhuhn: Tiger & Chicken	Action-Adventure	Phenomedia	September
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	16. September
Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	THQ	3. Quartal
4. Quartal 2011			
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	4. Quartal
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal
Jagged Alliance 2: Reloaded	Strategie	Bitcomposer	4. Quartal
Magna Mundi	Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal
Mass Effect 3	Rollenspiel	Electronic Arts	November
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
True Crime: Hong Kong	Actionspiel	Activision	4. Quartal
Außerdem für 2011 angekündigt			
Afterfall: Insanity	Actionspiel	Just A Game	2011
Age of Empires Online	Strategie	Microsoft	2011
Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	2011
Deponia	Adventure	Daedelic	2011
DotA 2	Online-Strategiespiel	Valve	2011
Dreamlords Resurrection	Online-Strategiespiel	Paradox Interactive	2011
Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
End of Nations	Strategie	Trion Worlds	2011
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	2011
Gettysburg: Armored Warfare	Mehrspieler-Shooter	Paradox Interactive	2011
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	2011
Kings and Castles	Echtzeitstrategie	Gas Powered Games	2011
Saints Row 3	Actionspiel	THQ	2011
Salem	Online-Rollenspiel	Paradox Interactive	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/Electronic Arts	2011
TERA	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive Pictures	2011
Xcom	Ego-Shooter	2K Games	2011
2012			
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Crusader Kings 2	Strategie	Paradox Interactive	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Naval War: Arctic Circle	Strategie	Paradox Interactive	2012
Risen 2	Rollenspiel	Koch Media	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 CoD 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter

2 Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1 Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Mehrspieler-Shooter der Extraklasse

2 Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 Battlefield: Bad Company 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 Call of Duty: Black Ops
Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES

1 Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen

2 Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 Dead Space 2
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%

4 GTA: Episodes from Liberty City
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

5 Assassin's Creed 2
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%

STRATEGIE

1 Starcraft 2
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 90%
Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!

2 Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%

3 Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

4 Civilization 5
Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%

5 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1 Anno 1404
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten

2 Die Sims 3
Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%

3 Anno 1701
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%

4 Fußball Manager 10
Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%

5 Die Siedler 7
Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1 Street Fighter 4
Entwickler: Capcom
Spielspaß: 92%*
Virtuelles Prügeln war nie schöner!

2 Blazblue: Calamity Trigger
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

3 Portal
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

4 Super Meat Boy
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

5 World of Goo
Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%



ADVENTURES

1 Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer

2 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 Monkey Island 2: Special Edition
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%

4 Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 The Book of Unwritten Tales
Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE

1 Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene

2 Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 Mass Effect 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 Two Worlds 2
Entwickler: Reality Pump | Spielspaß: 87%

5 The Witcher: Enhanced Edition
Entwickler: CD Projekt | Spielspaß: 87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1

2 Aion
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3 Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4 Guild Wars: Factions
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

5 Age of Conan: Rise of the Godslayer
Entwickler: Funcom | Spielspaß: 86%*

SPORTSPIELE

1 Pro Evolution Soccer 2010
Entwickler: Konami
Spielspaß: 91%
Die beste Fußball-Simulation auf dem PC

2 NBA 2K11
Entwickler: Take 2 | Spielspaß: 90%

3 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

4 Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

5 FIFA 11
Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Die volle Packung Renn-Action

2 Colin McRae: Dirt 2
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%

3 Need for Speed: Shift
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 87%

4 Blur
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 F1 2010
Entwickler: Codemasters Birmingham | Spielspaß: 87%

FÜNF ACTION-KRACHER FÜR 2011

1 Duke Nukem Forever
Entwickler: Gearbox
Action-Features: Ballern, Blut und Brüste
Hail to the King, Baby!

2 Bulletstorm
Entwickler: Epic Games | Indizierungsgefahr: 98,7%

3 Crysis 2
Entwickler: Crytek | Überlebenschancen für Aliens: 0%

4 Rage
Entwickler: id Software | Hitwahrscheinlichkeit: 90%

5 Dead Space 2
Entwickler: Visceral Games | Schockfaktor: 100%

* Mehrspieler

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 – DEUTSCHLAND

[Quelle:] SATURN

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
2.	DIE SIMS 3	The Sims Studio	Electronic Arts	08/09	89%
3.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
4.	WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	01/11	91%*
5.	FUSSBALL MANAGER 11	Bright Future	Electronic Arts	--	--
6.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	92%*
7.	DIE SIMS 3: LATE NIGHT	The Sims Studio	Electronic Arts	--	--
8.	CIVILIZATION 5	Firaxis	Take 2	11/10	88%*
9.	MEDAL OF HONOR (LIMITED EDITION)	Dice	Electronic Arts	12/10	78%
10.	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT (LIMITED ED.)	Criterion	Electronic Arts	12/10	82%

Leser Top 10 – DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	Bethesda	Take 2	06/06	88%
2.	MASS EFFECT 2	Bioware	Electronic Arts	03/10	88%
3.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
4.	DRAGON AGE: ORIGINS	Bioware	Electronic Arts	12/09	91%
5.	TWO WORLDS 2	Reality Pump	Topware	12/10	87%
6.	THE WITCHER: ENHANCED EDITION	CD Projekt	Atari	11/08	88%
7.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%
8.	FALLOUT: NEW VEGAS	Obsidian Entertainment	Bethesda	12/10	84%
9.	FALLOUT 3	Bethesda	Ubisoft	12/08	90%
10.	GRAND THEFT AUTO 4	Rockstar North	Rockstar Games	02/09	93%

Redaktion Top 5 – DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Auch diesen Monat hat **Bad Company 2** die Redaktion wieder fest im Griff. Egal ob Hauptspiel oder Vietnam-Add-On, Panzer fahren macht einfach Spaß!

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
2.	SUPER MEAT BOY	Team Meat	Team Meat	02/11	89%
3.	DEAD SPACE 2	Visceral Games	Electronic Arts	03/11	90%
4.	WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	01/11	91%*
5.	BEJEWELED 3	Popcap Games	Popcap Games	02/11	88%

* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

Ein Blick an die Tankstelle verrät: Super wird immer teurer. Doch nicht so bei uns, wir liefern es umsonst …

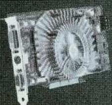
Und in unserem Paket mit Super gibt es direkt noch die entsprechenden -Helden und -Schurken. Wir verlosen nämlich fünf Exemplare zu **DC Universe Online**. Super, gell?! Noch besser: Mitmachen ist ganz einfach! Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

ALTERNATE








Nvidia-Grafikkarte
MSI N570GTX-M2D12D5 OC
- Nvidia GeForce GTX 570 • 732 MHz Chiptakt • 1.280 MB GDDR5-RAM
- 3,8 GHz Speichertakt • DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXNFG



AMD-Grafikkarte
SAPPHIRE HD6850
- AMD Radeon™ HD6850 • 775 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,0 GHz Speichertakt
- DirectX® 11 und OpenGL 4.1 • DisplayPort
- HDMI, 1x DL-DVI-I + SL-DVI-D • PCIe 2.1 x16

JCXSW3

169,90

Prozessor
Intel® Core™ i5-2300
- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 2.800 MHz Kerntakt • 6 MB Level-3-Cache
- Intel® GMA HD 2000 GPU

HR5I07



Nvidia-Grafikkarte
Palit GeForce GTX 580
- Nvidia GeForce GTX 580 • 772 MHz Chiptakt
- 1,5 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXHFJ



CPU-Kühler
Zalman CNPS9900NT
- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, 1156, 1366 • 6 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 130x152x94 mm
- 1x 120-mm-LED-Lüfter

HXLZ38



Solid-State-Disk
Mushkin Callisto Deluxe
- „MKNSSDCL120GB-DX" • 120 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 50.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMUB02

G.SKILL

89,90

Arbeitsspeicher
G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit
- „F3-12800CL9D-8GBXL" RipjawsX
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG7J4

ASUS

174,90

ATX-Mainboard
Asus Crosshair IV Formula
- AMD 890 FX Chipsatz
- 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCI • Sockel AM3
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s RAID, 1x eSATA
- 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN

GDEA17

SAMSUNG
TURN ON TOMORROW

134,90

Farblaserdrucker
Samsung CLP-310
- bis zu 2.400x600 dpi Druckauflösung
- bis zu 16 Seiten/min Schwarzdruck
- bis zu 4 Seiten/min Farbdruck
- 32 MB Speicher • USB

WL#U53



3D-Monitor
ASUS VG236HE
- 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 400 cd/m²
- HDMI, DVI-D, Komponenten-Eingang

V5L02D



600-Watt-Netzteil
OCZ StealthXStream 2
- 600 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 85%
- 9x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.2

TN6D03

Aero Cool

49,99

PC-Gehäuse
Aerocool Strike-X
- Einbauschächte extern: 9x 5,25"; intern: 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB, 2x Audio
- 7x 3,5"-Einbaumodule
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXR55

KASPERSKY lab

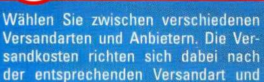
24,99

Sicherheitssoftware
Kaspersky Internet Security 2011
- bietet den Rundum-Schutz für den PC
- so ist man beim Arbeiten, Surfen oder Online-Banking sicher • Lizenz für 2 Benutzer
- Vollversion • Limited Edition

YVVK2Y02



Lieferung On-Demand



Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen

SAMSUNG
TURN ON TOMORROW



LED-Fernseher

Samsung UE-55C 6er Serie

- 138 cm (55") Bilddiagonale • 100 Hz
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Ultra Clear Panel, HyperReal Engine, SRS, Dolby Pulse • DVB-C/T-Tuner • 4x HDMI

ELAU05





139,90

IP-/DVB-S2-Receiver

Smart Electronic CX 10 HD+

- Hybrid Receiver (IP, DVB-S2) • EPG, PVR Ready
- HDMI, SCART, Video-/StereoCinch, Digital-Out, USB, RJ-45, eSATA • SmartCard (Nagravision)
- **inkl. HD+-Karte für 12 Monate gratis**

XRHM05

WD Western Digital



172,90

Media Center

WD TV Live Hub Media Center

- Wiedergabe der gängigen Formate
- Gigabit-LAN, DLNA, 2x USB 2.0, HDMI, Video-/StereoCinch, Digital-Out (opt.)
- 1 TB 3,5"-SATA-HDD • inkl. Fernbedienung

EMLW01

CORSAIR



Gaming-Headset

Corsair HS1 USB Gaming Headset

- 50-mm-Treiber
- Lautstärkeregler, Mikrofon-Stummschaltung
- Dolby Headphone, Virtual 7.1
- USB-Soundkarte

KH#VC1

LG Life's Good



Portable-Festplatte

LG HXD5U50GLS 500 GB

- 500 GB Kapazität
- 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 2,5"-Bauform
- USB

AAUKJ9

PLEXTOR



Blu-ray-Brenner

Plextor PX-LB950SA

- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 2x BD-RE (DL), 16x DVD±R, 12x DVD-RAM, 8x DVD±R DL, 48x CD-R
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA

CGBX03

WD Western Digital



Interne Festplatte

Western Digital Caviar Blue

- „WD10EALS" • 1 TB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s

AEBW49

Sharkoon

49,99

Stereo-Headset

Sharkoon X-Tatic SP

- für PlayStation 3 und Xbox 360 • 40-mm-Treiber
- Hörer: 20 Hz – 20 kHz • Mikrofon: 100 Hz – 2 kHz
- 1x 3,5-mm-Klinkenanschluss
- Mikrofon-Anschluss über USB

KH#S36



39,6-cm-Notebook (15,6")

HP G62-b25SG

- Intel® Core™ i5 Prozessor 460M (2,53 GHz)
- ATI Mobility Radeon HD5470 • 4 GB DDR3-RAM
- 640-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6H0D



Gaming-Tastatur

Tt eSPORTS Challenger Pro

- 16x Sondertasten • zehn Makrotastenrote
- rote Beleuchtung (Logo und Tasten)
- Lüfter zur Kühlung der Hand
- integrierter USB-Hub • deutsches Layout

NTZVT1



XBOX 360

239,90

Multimedia-Spielkonsole

Microsoft Xbox 360

- 3,2 GHz Prozessor • 250-GB-Festplatte
- DVD-Laufwerk • HDMI, AV-Cinch, 3x USB, LAN
- bereit für Kinect – spielen ohne Controller
- inkl. Wireless-Controller und Xbox-Headset

OX#M46



Autorisierter Händler



All-In-One-Computer

Apple iMac 27" (3,2 GHz)

- Intel® Core™ i3 Prozessor (3,2 GHz)
- ATI Radeon HD5670 • 4 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • WLAN
- MacOS X 10.6 Snow Leopard • iLife '09

SCMPB1

XBOX 360



Drahtlose Controller

Xbox 360 Wireless Controller Windows

- „Force Feedback" • 2,4-GHz-Funk
- 2 analoge Joysticks, 8-Wege-Steuerkreuz, 4 Schultertasten, Back-Taste, Start-Taste, Xbox-Menütaste, 4 Daumentasten

NJZM23



Xbox-Sensor

Xbox 360 Kinect Sensor

- Controller sind überflüssig – bei Kinect wird mit Armen, Händen, Beinen und Füßen gespielt
- inkl. Kinect Adventures

OXZM0I



XBOX 360

Xbox-Spielesammlung

Kinect Sports

- Spaß garantiert, ganz egal, wie fit man ist.
- Man kann sich auf 6 Spiele mit Ganzkörpersteuerung freuen.
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSPK01



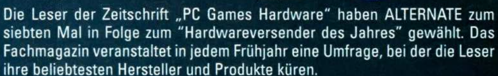








Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum



Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum siebten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

93 %
PC ACTION

In der Ruinen der Stadt Pyrrhus werden Sie von feindlichen Panzern gejagt. Mit den Bordgeschützen halten Sie sich die Stahlmonster vom Leib.

Killzone 3

Krieg der Welten

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Guerrilla Games | Hersteller: Sony

Text: Toni Opl

Sonys Sci-Fi-Shooter reißt im dritten Anlauf das Genre-Zepter auf der PS3 an sich.

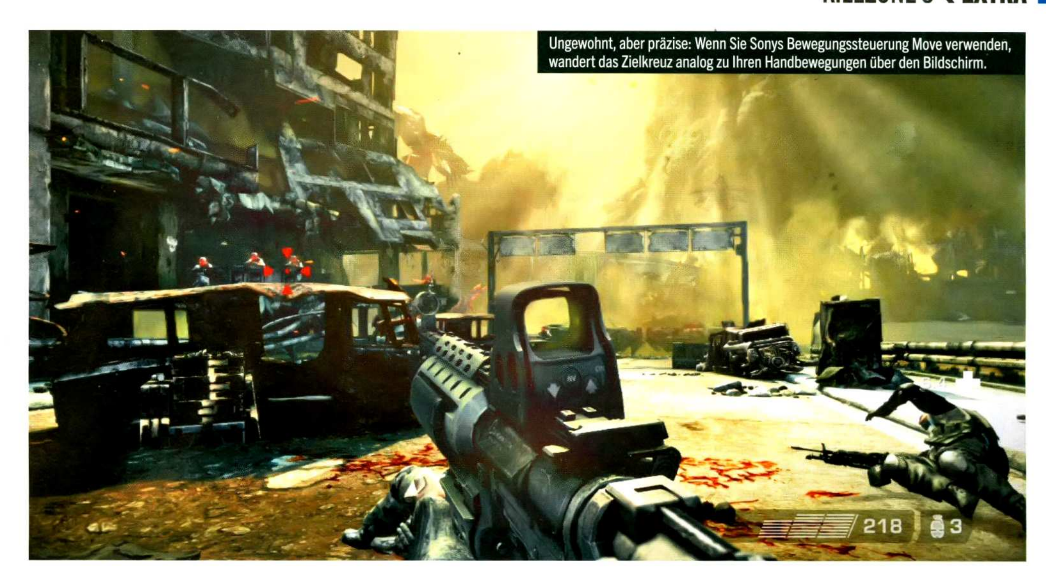
Was ... für ... ein ... Brett ... von einem Spiel! Mehr braucht man zu **Killzone 3** eigentlich fast nicht zu sagen. Sie stehen auf Sci-Fi und Action? Sie lieben Ego-Shooter? Dann führt kein Weg mehr an Guerrillas neuestem Werk vorbei. Die Entwickler nahmen sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen, lernten aus den (wenigen) Fehlern und liefern eine Fortsetzung, die kaum noch Schwächen hat. Teil 3 bietet eine griffigere Steuerung, viel mehr spielerische und optische Abwechslung, eine für Konsolenverhältnisse bombastische Grafik und eine Inszenierung, die ihresgleichen sucht.



Geht Ihnen einmal die Munition aus, dürfen Sie jederzeit die Waffen gefallener Gegner aufnehmen. Allerdings sind Munitionskisten sehr großzügig verteilt.

Perspektivwechsel

Mehr als 70 Minuten an spektakulären Zwischensequenzen zeigen, wie viel das in Amsterdam ansässige Studio im Bereich Storytelling dazugelernt hat. Immer wieder gewähren uns Cut-Scenes Einblicke in den militärischen Führungsstab der Helghast, um uns deren Antrieb und Motivation im Kampf gegen die Interplanetarische Strategische Allianz zu offenbaren. Im Schützengraben bleiben die Rotaugen nach wie vor gesichts- und skrupellose Killer. Dafür gelingt es **Killzone 3** besser als den Vorgängern, uns die Jungs (und ein Mädel!) von der ISA näherzubringen. Der Spieler schlüpft erneut in die staubigen Kampfstiefel von Sergeant Tomas „Sev" Sevchenko, der über weite Strecken der Kampagne von Master Sergeant Rico Velasquez begleitet wird. Heißsporn Rico hat es allerdings nicht so mit Befehl und Gehorsam, daher bekommen die beiden immer wieder Stress mit Captain Narville, der sämtliche Einsätze von Sevs Einheit koordiniert. Auch aufseiten des Feindes gibt es immense interne Spannungen. Wer jedoch glaubt, die Armee der Helghast wäre nach dem Tod von Diktator Visari ein unkoordinierter Chaotenhaufen, irrt gewaltig. Mit Admiral Orlok, dessen vernarbte Visage schwer an den einstigen sowjetischen Diktator Stalin erinnert, hat Helghan einen neuen, unerbittlichen Anführer gefunden. Zudem wäre da noch der machtgierige Rüstungsunternehmer Jorhan Stahl, der einen per-



Ungewohnt, aber präzise: Wenn Sie Sonys Bewegungssteuerung Move verwenden, wandert das Zielkreuz analog zu Ihren Handbewegungen über den Bildschirm.

fiden Plan ersinnt, um die ISA komplett zu vernichten.

Einmal um den Planeten

Noch nie hat man in einem **Killzone**-Spiel dermaßen viele unterschiedliche Schauplätze gesehen. Sevs Einsätze entführen Sie in alle Ecken Helghans und gestalten sich visuell deutlich variantenreicher als das ewige Grau und Beigebraun der Vorgänger. Unter anderem durchstreifen Sie die völlig zerbombte Hauptstadt Pyrrhus, erkunden einen riesigen Schrottplatz der Helghast, kämpfen sich durchs ewige Eis eines Gletschergebiets, infiltrieren Stahls Rüstungsfabrik in den verschneiten Bergen und wagen sogar einen Abstecher auf eine gegnerische Raumstation. Besonders hervorzuheben ist außerdem der Ausflug in ein dschungelähnliches Gebiet, wo man erstmals auch auf eine organische Umgebung trifft. Passenderweise erwartet Sie in dieser unheilvollen Gegend eine spannende Schleichmission, die Sie mit etwas Geschick ganz ohne offene Schusswechsel meistern können. Nervenkitzel pur!

Kein Einheitsbrei

Der Stealth-Einsatz ist nur ein Beispiel dafür, wie Sie mit immer neuen Situationen konfrontiert werden. Mal duellieren sie sich mit feindlichen Scharfschützen, mal werden Sie durch flinke Elite-Trooper in brutale Nahkämpfe verwickelt. Darüber hinaus müssen Sie die Geschütze diverser Vehikel bemannen, mit dem Jetpack eine Bohrinsel stürmen und mit dem „Exo-Suit"-Kampfroboter sogar Panzer und Artilleriestellungen zerlegen. Ein weiteres Highlight ist der ausladende Kampf gegen einen vierbeinigen MAWLR-Panzer, der die Dimensionen mehrerer Fußballstadien hat. Darüber hinaus reißen Sie sich eine gepanzerte Gletscherraupe unter den Nagel und liefern sich damit eine Verfolgungsjagd, die ein Stück weit an die Schneemobil-Passage aus **Modern Warfare 2** erinnert. Überhaupt gibt es zahlreiche Anspielungen auf andere Games und Serien. Es dürfte kein Zufall sein, dass Ihr Begleiter in der beschriebenen Schleichmission frappierende Ähnlichkeit mit Dusty, dem bärtigen Tier-1-Soldaten aus dem letzten **Medal of Honor**, hat.

Spannende Scharmützel

In **Killzone 3** macht wirklich jedes Gefecht mit den Helghast unglaublichen Spaß. Das viel zu träge Aiming, mit dem man sich in Teil 2 (vor dem Patch) noch herumärgern musste, ist und bleibt

Der 3D-Modus

Killzone 3 lässt auf einem 3D-Fernseher tief blicken.

Teil 3 von Guerrillas Sci-Fi-Saga sieht nicht nur auf normalen HD-Displays prächtig aus, auch in 3D ist der Shooter ein echter Hingucker. Die Darstellung ist herrlich plastisch und bietet vor allem viel Tiefe. Sie können also weit in den Fernseher hineinschauen. Effekte, die Ihnen direkt ins Gesicht springen oder gar aus der Mattscheibe zu kommen scheinen, fielen uns nicht auf. Dennoch erscheinen die Düsen des Jetpacks oder die Zieloptik der Waffe deutlich näher als der Rest des Spielgeschehens. Zuweilen kann das anstrengend sein, doch die Intensität des 3D-Effekts ist frei wählbar. Bei 60–70% empfanden wir ihn als optimal. Leider hat der räumliche Effekt seinen Preis: Es kommt zu auffälligen Textur-Popups, einem stärkeren Treppcheneffekt an Kanten und einer etwas niedrigeren Bildrate. Darüber lässt sich jedoch angesichts der tollen Inszenierung und des schönen Tiefeneindrucks leicht hinwegsehen. Eine echte 3D-Referenz haben wir hier aber nicht vor uns. Auf diesen Titel hat die Konsolenversion von **Crysis 2** recht gute Chancen, dessen sauberen und deutlich plastischer wirkenden 3D-Modus wir bereits bei Entwickler Crytek bewundern durften.


Der 3D-Effekt sorgt für eine beachtliche räumliche Tiefe. Es gibt aber keine Elemente, die aus dem Schirm herausragen.

Der Mehrspieler-Modus

ISA gegen Helghast für bis zu 24 Spieler

Den Online-Modus konnten wir leider noch nicht unter Realbedingungen testen. Unsere Teilnahme an der geschlossenen Beta-Phase vor einigen Wochen sowie der Botmatch-Modus der Testversion boten allerdings einen umfassenden Vorgeschmack auf das, was Sie ab Ende Februar auf den Online-Schlachtfeldern erwartet: Es gibt ein mittlerweile genreübliches Erfahrungspunkte-System mit militärischen Rängen und fünf Charakterklassen (Ingenieur, Saboteur, Kundschafter, Taktiker, Sanitäter). Jede Klasse verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen, die sich durch verdiente Unlock-Points freischalten und verbessern lassen (im Bot-Modus stehen von Beginn an alle Schießeisen und Skills zur Verfügung). Hinzu kommt ein temporäres Ehrenbänder-System, welches Ihnen im laufenden Spiel diverse Boni beschert. Lautlose Schritte, schnelleres Zielen oder doppelte Erfahrungspunkte sind hier einige Beispiele. Team-Deathmatch und der aus dem Vorgänger bekannte Warzone-Modus mit seinen dynamisch wechselnden Einsatzzielen werden in Teil 3 vom Einsatz-Modus ergänzt. Hierbei wird auf jeder Karte anhand von kurzen Zwischensequenzen eine kleine Geschichte erzählt. So muss die ISA beispielsweise durch das Erfüllen diverser Missionsziele einen defekten MAWLR kapern, der von den Helghast verteidigt wird. Abschließend ist zu erwähnen, dass Sie die Kampagne auch zu zweit im Splitscreen spielen können. Ein Online-Koop-Modus wird nicht geboten.

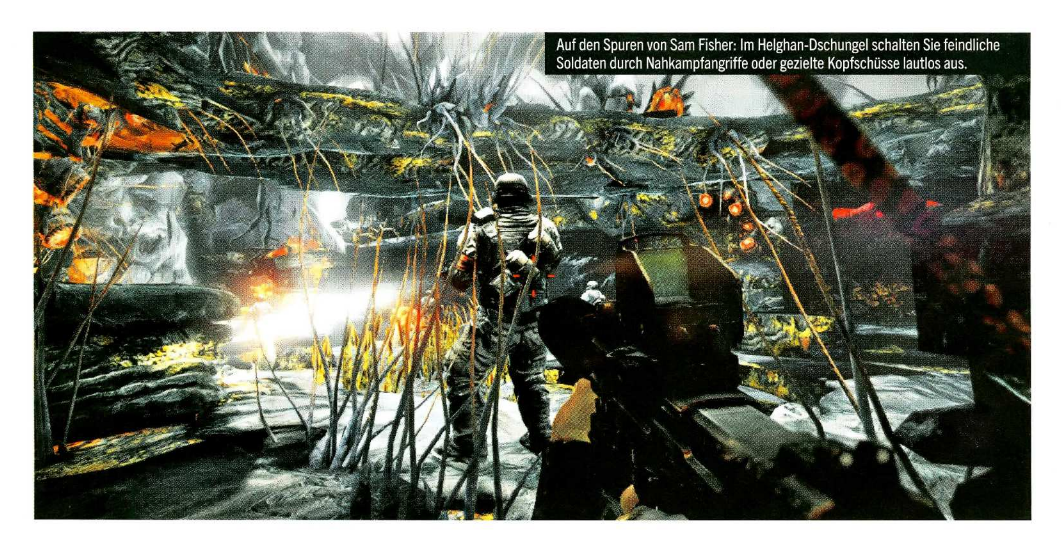
► In den Zwischensequenzen des Einsatz-Modus sind stets die besten Spieler der laufenden Partie zu sehen.

◄ Abschüsse und erfüllte Missionsziele bringen reichlich Erfahrungspunkte.

Geschichte. Sev steuert sich präzise und schnell, hat aber dennoch eine nachvollziehbare Trägheit. Sämtliche Waffen vermitteln je nach Größe und Kaliber ein unterschiedliches Gewicht, haben einen entsprechenden Rückstoß und erlauben unterschiedlich schnelles Aiming. Die Helghast sind nicht die cleversten Gegner, die wir in einem Videospiel bekämpft haben. Dennoch agieren sie oft unberechenbar, hechten hinter Mauern in Deckung, wechseln ständig ihre Position, schießen mitunter verdammt zielsicher und knallen ihnen immer wieder Granaten oder Raketen vor den Latz. So ist man als Spieler stets angehalten, mit Bedacht vorzugehen und regen Gebrauch vom Deckungssystem zu machen, welches wie schon im Vorgänger wunderbar funktioniert. Neu ist, dass man nun aus dem Sprint heraus in eine Deckung rutschen kann. Das sieht nicht nur gut aus, sondern rettet einem hin und wieder auch das Bildschirmleben. Wird man doch einmal tödlich verwundet, eilt meist Rico oder ein anderer Verbündeter herbei, um uns wiederzubeleben. Das erspart einem des Öfteren einen Neustart beim letzten Speicherpunkt.

Close Quarter Combat

Für besonders derbe Momente sorgt das neue Nahkampfsystem. Überraschen Sie einen Gegner von hinten, so schneidet ihm Sev per R3-Taste die Kehle durch. Noch krasser wird's beim frontalen Aufeinandertreffen, bei dem stellenweise auch die Umgebung in den Nahkampf-Kill mit einbezogen wird. Je nach Situation gibt's dann einen Genickbruch, ein Messer ins Auge oder ähnlich Pikantes. Ja, das ist überaus brutal und ein Grund dafür, dass **Killzone 3** keinesfalls in Kinderhände gehört. Die Gewalteinlagen sind zwar weder spielentscheidend noch für uns wertungsrelevant, dennoch ist positiv zu erwähnen, dass der Ego-Shooter ungeschnitten in den deutschen Handel kommt.



Auf den Spuren von Sam Fisher: Im Helghan-Dschungel schalten Sie feindliche Soldaten durch Nahkampfangriffe oder gezielte Kopfschüsse lautlos aus.



Bei dieser Weltraumballerei handelt es sich leider nur um eine Railshooter-Sequenz. Das heißt, Sie dürfen nur die Geschütze bedienen und nicht selbst fliegen.

Effekt-Overkill

Grafisch gehört **Killzone 3** zum Besten, was wir bislang auf einer Konsole gesehen haben. Im Vergleich zum schon sehr beeindruckenden Vorgänger konnten die Entwickler diesmal noch mehr Leistung aus der PS3 kitzeln. Die Detailfülle ist beispiellos – sowohl bei den Charakteren als auch bei den Umgebungen. Obwohl die Texturqualität „nur" auf solidem bis sehr gutem Niveau liegt, ist der Gesamteindruck aufgrund der umfangreichen Post-Processing-Effekte überragend. Die Bildrate ging zu keiner Zeit merklich in die Knie und nur selten stach uns aufgrund des nicht perfekt arbeitenden Anti-Aliasings die eine oder andere Treppenstufenkante ins Auge. Auch in puncto Sound zieht Guerrilla alle Register. Mit der passenden Anlage erleben Sie extrem räumlich abgemischten und überaus wuchtigen 7.1-Sound. Nur die Frostbite-Engine von **Bad Company 2** bringt ein noch realistischeres Kampfgetöse ins Wohnzimmer. Dafür bietet **Killzone 3** einen weitaus besseren, ungemein atmosphärischen Soundtrack und eine sehr gute deutsche Synchronisation. Wer des Englischen mächtig ist, sollte im Menü dennoch auf den O-Ton umstellen. Hier nämlich ertönen unter anderem die Stimmen der Schauspieler Malcolm McDowell (Stahl) und Ray Winstone (Orlok).

Wo ist der Haken?

Wenn man **Killzone 3** unbedingt etwas ankreiden will, dann, dass es nichts Revolutionäres, nichts wirklich Innovatives bietet. Schießereien, stationäre Geschütze, Fahr- und Flugzeuge – das hat man natürlich alles schon gesehen. Aber eben nicht so spektakulär und packend wie hier. Zweiter Ansatzpunkt wäre die Spielzeit. Je nach Skill des Spielers liegt die bei ca. sieben bis neun Stunden, was einem noch vertretbaren Rahmen und in etwa der Länge des Vorgängers entspricht. Eine Fortsetzung ist ohnehin so gut wie sicher.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 65,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	25.02.2011
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel erscheint trotz ultra-brutaler Nachkampf-Kills und reichlich Pixelblut komplett ungeschnitten in Deutschland.

Toni meint

„Die neue Shooter- und Grafik-Referenz auf PS3."

Mein Vorurteil ▸ Nach einem ausführlichen Probezock mit der Vorschauversion war für mich bereits klar, dass hier kaum noch etwas schiefgehen konnte.

Wenn ich mich recht erinnere, dann ist es in meiner mittlerweile zwölfjährigen Redakteurskarriere noch nie vorgekommen, dass ich ein Game für einen Test zweimal direkt hintereinander durchgespielt habe. **Killzone 3** wurde diese Ehre nun erstmals zuteil. Nach dem Abspann war ich von der überragenden Optik, dem fetten Sound, den vielen verschiedenen Locations, den fordernden Gefechten, der coolen Story und dem doch sehr abwechslungsreichen Gameplay dermaßen geflasht, dass ich ohne Pause in die zweite Runde startete. Und ich muss sagen, dass mir dieser zweite Durchgang – diesmal mit Sonys neuer Bewegungssteuerung PlayStation Move – fast noch mehr Spaß gemacht hat. Echte Kritikpunkte sind mir auch dabei nicht aufgefallen. Gut, die Gegner könnten hinterlistiger sein, ein Online-Koop-Modus wäre super gewesen und gegen eine längere Spielzeit wäre auch nichts einzuwenden. Dennoch hat Guerrilla diesmal alles richtig gemacht. Auf der PS3 ist **Killzone 3** die neue Ego-Shooter- und Grafik-Referenz! Und der beste Beweis dafür, dass Move auch in Core-Games eine mehr als praktikable Steuerungsalternative darstellt.

Wertung

PRO
- Extrem packende Feuergefechte
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Atemberaubende Cut-Scenes
- Durchweg geniale Grafik
- In puncto Klang eine Wucht
- Move- und 3D-Unterstützung

CONTRA
- Spielzeit „nur" mittelprächtig
- Kein Online-Koop-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	--



MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Während der Missionen treffen Sie auf viele Horror-Gestalten, wie hier den Geist einer Frau.

Crysis

Die Geister, die ich installierte ...



MOD In dieser dreiteiligen Mod-Serie jagen Sie jede Menge Geister.

Die **Crybusters**-Mod-Serie für **Crysis** umfasst inzwischen drei Teile. Sie schlüpfen in die Rolle eines Mitglieds einer Organisation, die Geistererscheinungen auf den Grund geht. Mission 1, „A Crystmas Story", spielt 20 Jahre vor den Ereignissen der Hauptgeschichte. Als Lucas untersuchen Sie mysteriöse Vorkommnisse im Waisenhaus Cryham Orphanage und begegnen hier erstmals den gespensterähnlichen „Snoeys". Das Aufeinandertreffen endet tragisch und nur ein Kind überlebt die dramatischen Ereignisse: Nasha. Sie übernimmt in den folgenden Episoden die Hauptrolle. Mission 2, „Cryst and Evil", spielt 20 Jahre später und schickt die Crybusters zu einer alten Militärstation nahe eines Vergnügungsparks. Jedoch stürzt das Flugzeug ab und Nasha muss versuchen, ihre Teamkollegen zu retten. Sie kommen dem Geheimnis der Snoeys weiter auf die Spur und schlagen sich bis zu einem Vorposten bei einem Verladebahnhof durch. Hier schließt Mission 3 an, die jedoch noch nicht fertiggestellt ist. Bisher ist es nur möglich, durch die wunderschön designte Landschaft zu schreiten. Nach der Fertigstellung werden Sie die Geisterbahn des Vergnügungsparks und den Vorposten erforschen können.

Richtig tolle Atmo

Crybusters wartet nicht nur mit einer außergewöhnlichen Geschichte auf, auch das Design der Levels schafft eine fantastische Atmosphäre, die wunderbar zur Geisterstory passt. Einfach super!

Marc Brehme

Crybusters Trilogie

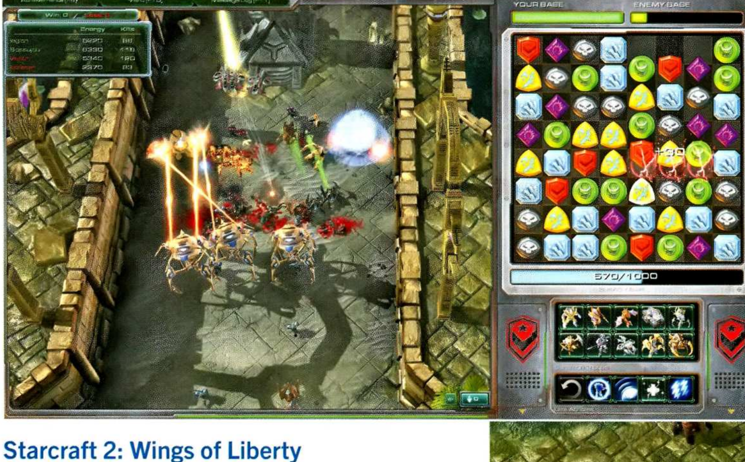
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 8 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.crybusters.com
WERTUNG	Sehr gut



In der **Crybusters**-Modserie dreht sich alles um die geisterhaften Snoeys. Als Spieler müssen Sie herausfinden, was es mit ihnen auf sich hat.



Mission 3 der Geistermod ist noch nicht nicht ganz fertig. Allerdings dürfen Sie schon durch den Level spazieren und die gruselige Atmosphäre genießen.



◀ **Starjeweled** vermixt clever das Prinzip von **Bejeweled** mit taktischen Basiskämpfen. Klasse gemacht und ganz schön suchterzeugend!

▼ **Aiur Chef** ist die humorvollste der drei neuen Custom-Maps: Als Protoss-Koch flitzt man hier über die Karte und sammelt ausgelassen Kochzutaten ein.

Starcraft 2: Wings of Liberty

Sternhageltoll

MOD Offizielle Blizzard-Mods im offenen Beta-Test! Kein Scheiß! Gleich antesten!

Zeit ist gerade zum Ende der Heftproduktion ein knappes Gut – umso ärgerlicher, wenn kurz vor knapp noch richtig geile Teile auftauchen. Nein, wir sprechen nicht von unseren neuen Praktikantinnen, die zur Verlosung bereitstehende Bikinis für ein Fotoshooting vorführen müssen. Vielmehr ärgern wir uns, dass wir Sie mit einem ausführlichen Anspielbericht der neuesten **Starcraft-2**-Mods aus dem Hause Blizzard vertrösten müssen. Ja, Sie haben richtig gelesen. Nicht nur die Community werkelt an Modifikationen für das Echtzeit-Strategiespiel, sondern auch der Hersteller selbst. Just zum Redaktionsschluss dieses Heftes startete der Beta-Test von **Aiur Chef**, **Starjeweled** und **Left 2 Die**, drei neue Maps, die Sie im battle.net ausprobieren können. „Wir möchten jedem Spieler die Möglichkeit geben, die neuen Spielinhalte auszuprobieren und uns Freedback zu geben, bevor sie offiziell und in finaler Form veröffentlicht werden“, ließ Blizzard Entertainment in einer Pressemitteilung verlauten.

Die dreisten drei

Aiur Chef ist inspiriert von einer bekannten Kochshow in den USA. Sie sammeln auf der Karte Zutaten für ein Gericht ein, kehren dann in die Küche in der Mitte der Karte zurück und bereiten es zu. Je nach Komplexität des Gerichts erhalten Sie Punkte. Für **Starjeweled** adaptierten die Entwickler das Spielprinzip von **Bejeweled**, bei dem es gilt, gleichfarbige Diamanten in Reihen zu gruppieren. So überwinden Sie die Verteidigung des Gegners und zerstören seine Basis. Die Mod **Left 2 Die** ist eine auf Koop modifizierte Version der **Starcraft-2**-Kampagnenmission Outbreak. Der Spielverlauf wechselt zwischen Tag- und Nachtphasen. Nachts verteidigen Sie Ihre Basis gegen Angriffe und tagsüber reparieren Sie sie. Um zu gewinnen, müssen Sie den Zerg-Virus vernichten. In der nächsten Ausgabe der PCA versorgen wir Sie mit Spieleindrücken und einem großen Entwicklerinterview. Yeah! *Marc Brehme*

Aiur Chef, Left 2 Die, Starjeweled

MODUS	Diverse
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Starcraft 2: Wings of L.
WEBSITE	www.battle.net

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen ...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!“ Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!


Diese Datei befindet sich auf der DVD.


Diese Datei müssen Sie herunterladen.


Der Award für die besten Mods des Monats.

DRAGON AGE: ORIGINS – SPECIAL

Mit coolen Mods wie **Emissary** können Sie in **Dragon Age: Origins** nun sogar die Kontrolle über einen Oger übernehmen.

+ Video-Special auf DVD

Dragon Age: Origins

Alles klar im Ogerstübchen?



MOD Unser Mod-Special auf der Heft-DVD enthält elf prächtige Mods für **Dragon Age: Origins**. Neben nützlichen Tools sind viele Stunden Spielspaß mit neuen Quests garantiert. Auf geht's!

Obwohl **Dragon Age 2** bereits in den Startlöchern steht, boomt die Mod-Szene für **Origins** nach wie vor. Mittlerweile sind unzählige Erweiterungen für das Spiel erhältlich. Neben Story-Modulen wie den Questmods, von denen wir Ihnen besonders empfehlenswerte Vertreter auf den folgenden Seiten vorstellen, stehen auch andere kleine Mods bei der Community hoch im Kurs. Mit **Circles be gone** (auf DVD) entfernen Sie etwa die Ringe unter den Füßen der Spielfiguren und mit **The Winter Forge** (auf DVD) können Sie eigene Gegenstände wie Waffen oder Rüstungen im Spiel herstellen, diese mit Runen und anderen Boni versehen und auch Gegenstände duplizieren.

Schieb's richtig rein!

Unsere Mods auf der Heft-DVD kommen entweder als .dazip-Archiv oder in gepackten Zip- bzw. Rar-Dateien daher. Letztere entpacken Sie mittels eines Hilfsprogramms wie etwa Winrar (www.winrar.de) in den schon dafür vorgesehenen Ordner namens override. Er befindet sich standardmäßig im Verzeichnis C:\Dokumente und Einstellungen\Eigene Dateien\Bioware\Dragon Age\packages\core. Mod-Dateien, die auf .dazip enden, installieren Sie mit der Datei daupdater.exe, die sich im Installationsverzeichnis im Ordner \bin_ship befindet. Ist Ihnen die Datenkopiererei zu umständlich, nutzen Sie für Mods, die in den Dateiformaten .zip und .dazip vorliegen, einfach den **Dragon Age**-Mod-Manager **DAModder**, den Sie ebenfalls auf unserer DVD finden. Damit lassen sich diese Modifikationen komfortabel installieren, verwalten und wieder löschen. *Marc Brehme*

Mod-Manager

MODUS	Tool
SPIELZEIT	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=286
WERTUNG	Sehr gut

Mit dem DA Mod-Manager installieren und löschen Sie komfortabel Modifikationen.

Bei einem Kampf in den Minen greift ein feindlicher Agent Ihren Hund (unterer Bildrand) mit einer neuen Waffe an. Diese Laserarmbrust steht auch Ihnen zur Verfügung.

Sprechen Sie in der Raketenbasis mit Jork, um ins Geheimlabor zu kommen und sich als Chemiker zu verdingen. Und ja, das dort hinten ist ein Ufo!

Dragon Age: Origins

Alles Gute zum Futtertag



MOD Die Drachenwelt trifft auf Science-Fiction. In dieser tollen Mod retten Sie Außerirdische vor dem Hungertod – und landen vielleicht sogar mit einer Alien-Schönheit in der Kiste.

Die Modifikation **Synapsia** entführt den Spieler auf den gleichlautenden Planeten und konfrontiert ihn mit Aliens – und einer großen Prise Humor. Die menschenähnlichen Platonier haben auf ihrem Heimatplaneten nämlich mit bürokratischen Problemen zu kämpfen, die klingen, als wären sie von der EU-Kommission in Brüssel verursacht worden, und stehen vor dem Hungertod.

Lösen Sie im Ufo ein Rätsel, dürfen Sie zu den Mod-Entwicklern fliegen. Die schalten Ihnen auf Wunsch in einem Gespräch eine Sexpartnerin auf Platonia frei.

Da **Synapsia** vom inländischen Mod-Team Feline Fuelled Games (u.a. **Der Fluch der Zwerge**-Mods) stammt, führen Sie deutsch vertonte Gespräche, lösen Rätsel und bestreiten auch Kämpfe. Der Fokus liegt aber mehr auf Rätseln als auf dem Kampf. Im Gegensatz zum Hauptspiel nehmen Sie keine zweibeinigen Mitstreiter in Ihre Heldengruppe auf. Als Gefährte steht Ihnen – wenn Sie ihn im Krämerladen kaufen – ein platonischer Nackthund zur Seite.

Urlaub? Gestrichen!

Zu Beginn wissen Sie noch nichts von den Platoniern und wollen einfach nur Urlaub im Blauwald machen. Doch dann stolpern Sie mitten in das neue Abenteuer, in dessen Spielverlauf Sie mehrere Nebenquests lösen, auf viele skurrile Gestalten wie einen verrückten Prediger und eine fliegende weiße Halla (eine Art Hirsch als Fabelwesen) treffen und neben einem Ufo sogar eine Raumstation besuchen. **Synapsia** bietet eine tolle Mischung aus Story, Witz, Satire und Action. Wir wünschen uns dringend einen Nachfolger!

Marc Brehme

Synapsia

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	4 bis 6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.felinefuelledgames.de
WERTUNG	Herausragend

Dragon Age: Origins

Eine Mords-Quest



MOD „Einer nach dem anderen" ist nicht nur das Motto bei heißen Gangbangs ...

Schon bevor Bioware Ende Januar 2010 mit **Rückkehr nach Ostagar** seine erste offizielle Erweiterung für **Dragon Age: Origins** zum (Kauf-)Download (DLC) bereitstellte, legte die Modding-Community wieder einmal vor – mit eigenen Kampagnen.

Mord ist sein Hobby

Eine der ersten gelungenen Quest-Mods war **Alley of Murders** von Modder AmstradHero. In der Fan-Erweiterung geschehen in einer Seitenstraße in der Nähe des Marktes des Ortes Denerim grausame Morde an Bürgern. Gerüchten zufolge sind Elfen dafür verantwortlich, die eine blutige Revolution anzetteln wollen. Lieutenant Harsen ist überzeugt, dass ein junger Elf für die Taten verantwortlich ist. Dessen Flucht scheint das zu bestätigen. Also machen Sie sich auf, den langohrigen Flüchtling zu suchen.

Magische Momente

Kurz darauf kauen Ihnen dann auch noch die Templer ein Ohr ab. Diese sind nicht in der Lage, einen Maleficar (Blutmagier) zu fassen, der mit diesen verbotenen Zaubern Schindluder treibt, und erbitten ebenfalls Ihre Hilfe. Die Quest-Mod kommt mit vielen Dialogszenen und ist englisch vertont. Sauber! *Marc Brehme*



Alley of Murders

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=615
WERTUNG	Sehr gut



Der Elf Fatheren ist der Verdächtige im Fall der Serienmorde in Denerim. Er versteckt sich bei einem Zwerg und beteuert Ihnen gegenüber seine Unschuld.



Als Ihre Truppe versucht, einen Schmuggler zu erledigen und ihn statt Fatheren als Mörder zu präsentieren, gerät sie in einen tödlichen Hinterhalt.

Dragon Age: Origins

Fahr zur Höhle



MOD Gefahr im Verzug! Eskortieren Sie eine Gruppe in die unterirdische Zwergenhauptstadt.

Obwohl Sie in der **Dragon Age: Origins**-Mod **Kal-Sharok** die ganze Zeit unter Tage herumlatschen, ist die Optik teilweise beeindruckend. Immerhin handelt es sich um eine große, aus Stein gebaute Stadt, die in einer riesigen Höhle über einem See geschmolzener Lava schwebt.

Laber, Sack!

In der Stadt quatschen Sie mit den Einwohnern und erkunden auch außerhalb der Stadtmauern viele düstere Gänge und Gebäude, in denen Horden fieser Gegner auf Sie warten. Gut, dass Sie im Spielverlauf Charaktere wie die blinde Zauberin Valena, den Schurken Bundy (nein, nicht Al!) oder die Werwölfin Shearclaw in Ihre Party aufnehmen können. Modder DoctorOfDarkness hat neben der Hauptquest auch interessante Nebenaufgaben eingebaut, deren komplette Geschichte sich dem Spieler meist erst nach dem Lesen von gefundenen Dokumenten erschließt. So müssen Sie etwa herausfinden, was es mit dem Obdachlosenheim für Kinder auf sich hat, um das sich schreckliche Gerüchte ranken. **Kal-Sharok: The Crumbling City** ist keine Questmod zum Durchflitzen, Schnetzeln und Leveln, sondern wie eine Frau: Beide wollen erobert werden und brauchen Zeit, um auf Touren zu kommen. *Marc Brehme*

Kal-Sharok: The Crumbling City

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3–5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=519
WERTUNG	Sehr gut



Um dieses fette Bossmonster zu besiegen, müssen Sie sehr taktisch vorgehen.



Die blinde Magierin Valena (rechts) leistet mit ihren Zaubersprüchen gute Dienste.

Dragon Age: Origins

Völlig aufgelöst




MOD Frische High-Res-Texturen sorgen für eine bessere Optik in Ferelden.

Dragon Age: Origins besitzt zwar detaillierte Charaktere, Rüstungen und Waffen, allerdings ist es um die restliche Spielwelt grafisch eher mau bestellt. Modder 4Aces will das ändern!

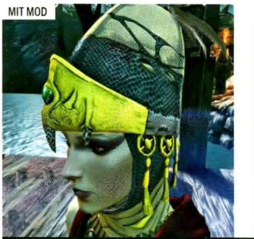
Besser geht immer!

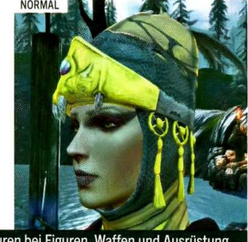
Das **Hires Texture Pack** von 4Aces verschlingt satte 2,42 GByte auf Ihrer Festplatte und stellt eine Überarbeitung der Diffuse Textures, Normal Maps und Specular Maps dar. Das sorgt vor allem für schärfere Texturen bei Figuren, Waffen und Ausrüstung. Das Ergebnis fällt bei grober Betrachtung nicht sonderlich spektakulär aus, schaut man sich allerdings die Figuren aus der Nähe an, lassen sich die Unterschiede deutlich erkennen. In einer späteren Fassung der Mod sollen auch Landschaftstexturen in deutlich besserer Qualität vorhanden sein. Beachten Sie bitte, dass das Texturpaket Performance-Einbußen verursacht und zudem für ein Zumüllen des Speichers (Memory Leak) sorgen kann. Wenn Sie die Mod einsetzen, beenden Sie am besten einmal pro Stunde das Spiel und starten Sie es nach einigen Minuten wieder neu. Alternativ installieren Sie die Mod **HDR Textures** von Riot23 (dragonagenexus.com), die Oberflächenstrukturen von Gebäuden, Felstexturen, Mauern und Toren nahezu ohne Performanceverlust strukturierter und kontrastreicher macht.

Stefan Weiß/Marc Brehme

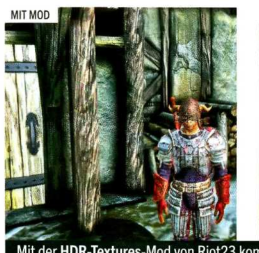
Hires Texture Pack

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	2,42 GByte
WEBSITE	www.danmangames.com/dmgadv www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=126
WERTUNG	Gut





Das **Hires Texture Pack** verbessert Texturen bei Figuren, Waffen und Ausrüstung.





Mit der **HDR-Textures**-Mod von Riot23 kommen Strukturen besser zur Geltung.

Dragon Age: Origins

Werden Sie zum Herrenhausmeister!

MOD Heute frisch im Angebot: Ein schickes Schloss mit Weib, Wein und ... einigen Quests.

Sie wollten schon immer mal ein Häuschen im Grünen besitzen, können sich das aber nicht leisten? Bitte sehr, wir schenken Ihnen eine coole Bude – zumindest in **Dragon Age: Origins**. Und zwar lassen wir Sie durch die englisch vertonte Mod **Inverness Keep** von Bill Hoyt in die Hütte von Ser Dokken einziehen, der bei der Verteidigung von Lotherin gegen die Dunke Brut gefallen ist. Der gute Mann hat eine Burg namens Inverness hinterlassen, die für Graue Wächter bestimmt ist. Und da Ihr der einzig verbliebene Graue Wächter in Ferelden seid, gehört die Hütte nun Ihnen ...

Mach einen Diener

Wie es sich für ein solches Anwesen gehört, ist auch anständiges Personal zur Stelle. Zu den NPCs gehören etwa Guillaume, der Sommelier, oder Jenna, die Archivarin. Guillaume kann Ihnen etwa helfen, eine lebenslange Freundschaft zum Zwergenkrieger Oghren aufzubauen, während Ihnen Jenna auch fünf (friedliche Sammel-)Quests anbietet. Außerdem hat der Modder ein Dutzend einzigartige Gegenstände wie Bücher, Waffen und Rüstung eingebaut. Auch nach Beendigung der Quests kann Inverness natürlich weiterhin benutzt werden – etwa als Lager und Rückzugsort.

Marc Brehme

Inverness Keep

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	social.bioware.com/project/2821
WERTUNG	Gut



Die Burg bietet viele Räumlichkeiten, in denen Sie Inventargegenstände wie Teppiche oder Gemälde auf die Böden bzw. Wände platzieren können.



Im Weinkeller treffen Sie auf Guillaume, der sich Ihnen als Sommelier anbietet. Sie können seine Dienste ausschlagen oder – gegen Bezahlung – annehmen.

Dragon Age: Origins

Gruppentherapie



MOD Eine Einzelspieler-Mod, die sich aber wie eine Mehrspieler-Partie anfühlt. Witzig.

Etwa 200 Stunden hat der australische Modder Jye „Mengtzu" Nicolson in **Classic Week** gesteckt. Er selbst bezeichnet die Erweiterung als „liebevolle Parodie von MMOGs", also Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspielen wie etwa **World of Warcraft**.

Mach's mit mehreren

Die Mod adaptiert typische Spielinhalte von MMOGs wie Raids (Gruppenfeldzüge) und Massenschlachten für einen Einzelspielerpart und würzt ihn mit einer Prise Humor und „Seitenhieben auf den Online-Lifestyle", wie Mengtzu gegenüber PC ACTION erklärte. Sogar eine nicht ganz ernst gemeinte Story hat er sich ausgedacht: **Classic Week** spielt in der fiktiven Welt eines **Dragon Age: Online**. In naher Zukunft ist nur noch ein Spielserver für die letzten Fans übrig. Eine Ihnen sehr wichtige Person hat sich mit Ihnen in der Spielwelt verabredet. Um dort zu ihr vorzudringen, müssen Sie aber zunächst die Herausforderungen der Community im Spiel meistern ...

Nichts für Weicheier

Obacht: **Classic Week** ist eine echte Herausforderung, selbst für versierte Spieler. Die 25 Boss-Kämpfe sind sackschwer, aber durchaus zu schaffen. *Marc Brehme*



Classic Week

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1251
WERTUNG	Sehr gut



Beim nächtlichen Kampf in der „Instanz" Redcliffe Night sollen Sie mit Ihrer Truppe Karax und seine untoten Horden aufhalten, die in ein Dorf eingedrungen sind.



Bei diesem Bosskampf ist Ihre Truppe schnell ins Hintertreffen geraten. Bereits kurz nach Beginn des Kampfes sind alle Party-Mitglieder am Ende ihrer Kräfte.

Dragon Age: Origins

Ein guter Tag zum Sterben!



MOD Ihr letzter Tag im Leben. Und Sie dürfen mit glorreichen Kämpfen abtreten. Interessant ...

Die Fan-Erweiterung **Dirge of Coldhearth** stammt vom Macher von **Classic Week** (siehe oben), Jye „Mengtzu" Nicolson. In dieser etwa einstündigen Quest-Modifikation dürfen Sie mal so richtig auf die Kacke hauen und wie unser geliebter Chef Wolfgang „Rumkugel" Fischer arme Untergebene herumschubsen. Als Spieler bekommen Sie nämlich das Kommando über ein Elite-Team der Templer übertragen, deren Aufgabe es ist, böse Buben zur Strecke bringen.

Nur die Harten

Dirge of Coldhearth bietet drei herausfordernde Boss-Kämpfe und ist für geübte **Dragon-Age**-Spieler gedacht, die mit einer Party ab Level 15 starten sollten. Auf ein Happy End warten Sie in diesem Modul übrigens vergeblich, denn bereits zu Beginn erfahren Sie, dass Sie nur noch einen Tag zu leben haben und sie diesen doch bitteschön nicht nutzlos vertun sollen. Na danke auch! Egal. So langsam glauben wir übrigens, dass Jye etwas zu viel Freizeit hat. Der Australier bastelt nämlich bereits an einer Fortsetzung von **Dirge of Coldhearth** und auch eines früheren Projekts, **Fragments of Ferelden**. Beide neuen Mods soll die Geschichten zusammen- und zu einem sinnvollen Ende führen. Wir sind gespannt! *Marc Brehme*

Dirge of Coldhearth

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1886
WERTUNG	Gut



Die Kämpfe, die Ihre Party in **Dirge of Coldhearth** bestreitet, sind herausfordernd.



Zwischen den Kämpfen lockern kleine Quests das Spielgeschehen auf.

Dragon Age: Origins

Komm zur dunklen Seite!



MOD Ach, scheiß auf Bravsein! Hier können Sie endlich böse agieren und die Dunkle Brut führen!

Die Fan-Erweiterung **Emissary** spielt ein Jahr nach dem Ende von **Dragon Age: Origins**. Der Erzdämon ist besiegt, aber die Angriffe der Dunklen Brut gehen weiter. Diesmal stellen Sie sich ihr allerdings nicht entgegen, sondern übernehmen selbst die Kontrolle über die dunkle Seite.

Nimm vier!

Sie ziehen mit einem Emissary-Magier, einem Genlock-Schurken und zwei Hurlock-Kriegern in den Kampf und schnetzeln sich durch Silent Plains, ein ausgedehntes Wüstengebiet nördlich von Ferelden. Dabei treten Sie gegen verschiedene Gegnertypen an, die gut aus Nah- und Fernkämpfern gemischt sind. Als Erstes fällt der eigenwillige Grafikstil auf, dessen helle Überstrahleffekte gewöhnungsbedürftig sind. Das Gebiet hat Modder Fergus Macpherson komplett neu erstellt und mit gelungenen Cutscenes versehen. Eine witzige Besonderheit des Moduls ist, dass Sie einen Orger steuern dürfen. Der Modder verriet PC ACTION, dass er etwas total anderes als **Origins** schaffen wollte und sich deshalb für eine Dunkle-Brut-Mod entschied. Zwei Wochen nach seinem Release von **Emissary** veröffentlichte Bioware den offiziellen DLC **The Darkspawn Chronicles**, dem die gleiche Idee zugrunde liegt. Verrückt! *Marc Brehme*

Emissary	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 45 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1152
WERTUNG	Sehr gut



Der **Emissary**-Magier der Dunklen Brut setzt den Schock-Zauber bei Feinden ein.



Im Lager der Brut dürfen Sie sogar einen Oger steuern und so richtig austeilen.

Dragon Age: Origins

Ich sehe tote Menschen!



MOD In diesem zweistündigen Abenteuer werden Sie von finsteren Visionen geplagt.

Ebenfalls von Fergus Macpherson, dem Macher von **Emissary** (siehe oben) stammt das **Dragon Age**-Modul **The Carrion Birds**. Die Quest-Mod legt den Fokus auf strategische Kämpfe und garniert das Ganze hier und da mit ein paar Rätseln. Die Fan-Erweiterung schließt direkt an das Ende von **Dragon Age: Origins** an. Im Intro erleben Sie noch eine Siegesfeier, doch dann wird der Protagonist von einer dunklen Vision niedergestreckt ... Als Sie wieder zu sich kommen, hat sich der Fremde Malferath Ihrer bereits angenommen und steht Ihnen ab sofort als zweites Partymitglied zur Seite.

Stadtführung

Der Spieler entdeckt mit seinen Gefährten eine in großen Teilen modifizierte Stadt Denerim und sieht, wie sich das Leben der Einwohner nach dem Ende von **Origins** verändert hat. Schon bei der ersten Quest und der Reise ins Bettlerviertel erhalten Sie eine neue Gabe. Mit dieser spüren Sie Geister in der Stadt auf, was die Story vorantreibt, die durch Zwischensequenzen und illustrierte Texttafeln präsentiert wird. Sehr cool: Die Charakterauswahl bietet sogar die Möglichkeit, die Qunari als Rasse zu wählen. *Marc Brehme*

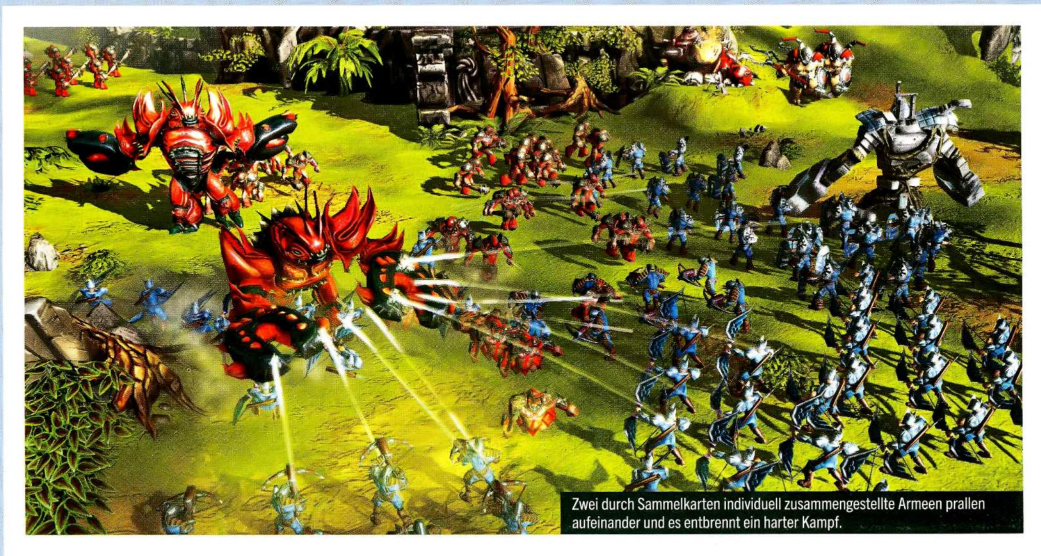
The Carrion Birds	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1152
WERTUNG	Sehr gut



Die Geschichte von **The Carrion Birds** wird in Zwischensequenzen und schick illustrierten Texttafeln in englischer Sprache erzählt. Das Modul ist nicht vertont.



Nachdem Sie bei einem Magier eine neue Fähigkeit gelernt haben, suchen Sie mehrere Geister im Bettlerviertel, indem Sie den Richtungsangaben folgen.



Zwei durch Sammelkarten individuell zusammengestellte Armeen prallen aufeinander und es entbrennt ein harter Kampf.

Battleforge Play4Free

Freikartenparadies



GRATISSPIEL In diesem Echtzeit-Strategiespiel schlagen Sie epische Schlachten mit einzigartigen Armeen. Obendrauf gibt es einen actiongeladenen Koop-Modus und PvP-Kämpfe. Stark!

Vier Mächte (Feuer, Frost, Natur, Schatten) bestimmen das Gleichgewicht in der Fantasy-Welt von **Battleforge Play4Free**. Das Besondere an diesen Spiel ist, dass Sie Ihre Armee mithilfe von Sammelkarten selbst zusammenstellen. Diese Karten repräsentieren Ihre Einheiten, Gebäude und Zauber, die Sie auch mit anderen Spielern tauschen können. Dazu stellen Sie aus Ihrer virtuellen Kartensammlung ein aus bis zu 20 Karten bestehendes, individuelles Deck zusammen, mit dem Sie dann eine Partie im Spiel bestreiten.

Mach's mit mehreren!

Wie beim Liebesspiel sind auch bei **Battleforge** die Einzelspielereinsätze nur Trainingsrunden für das kooperative Spielsystem. Denn die 2-, 4- oder 12-Spieler-Missionen können Sie als Alleingänger nicht gewinnen. Durch ordentlich designte Schlachtfelder und klug durchdachte Auftragsstrukturen fördern die Entwickler das Zusammenspiel der einzelnen Mitstreiter. Ein weiterer Pluspunkt sind die ausgedehnten Massenschlachten, die am Ende einer Partie anstehen. Wenn in einer Zwölferpartie der Bosskampf beginnt und alle Spieler ihre stärksten Monster in die Schlacht werfen, geht die Luzi ab. Nach jeder Mission gibt es Belohnungen in Form von Gold, Erfahrungspunkten und Kartenaufwertungen, was wie bei **Magic: The Gathering** geradewegs in die Sammelsucht führt: In **Battleforge** suchen Sie ständig nach neuen und seltenen Karten. *Marc Brehme*

Battleforge Play4Free

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1,8 GHz, 512 MB RAM
WEBSITE	www.battleforge.com/de
WERTUNG	Sehr gut



Farbtopf: Die bunte Grafik ist vor allem in den spektakulären und spannenden Massenschlachten nützlich, um die Einheiten auseinanderhalten zu können.



Alle gegen einen: Selbst diese deutliche Überzahl unserer „normalen" Einheiten kann den mächtigen Bossgegner nicht knacken.

GRATISSPIELE-SPECIAL

Protagonist Frank Gruber dringt in die Salinen auf der Insel ein, um einige Salzproben für eine wichtige Analyse zu entnehmen.

An der Tauchstation des Hotels quetschen wir bei unseren Nachforschungen Eduardo über den Vater der verschwundenen Carmen aus.

Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen

Nicht ohne eine Tochter!



GRATISSPIEL Liebe zum Detail sowie tolle Musik und Sprachausgabe, die stellenweise die Qualität eines Verkaufsspiels erreichen – Respekt! Wir sollten Macher Martin Lassahn ein Bier ausgeben.

Der Held des gelungenen Gratis-Adventures **Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen** ist Steuerfahnder. Oder besser gesagt, er war es. Protagonist Frank Gruber fühlt sich ausgebrannt und ist seiner Meinung nach untauglich für den Job geworden. Na ja, die Jagd nach den Zumwinkels dieser Welt kann schon ganz schön anstrengend sein. Und dazu noch diese ewig lange 30-Stunden-Woche der Beamten ... Also, wir verstehen das voll uns ganz, Frank!

Reise, Reise

Eine selbst verordnete Pause führt ihn auf die kanarische Insel Lanzarote, wo er in den nächsten Monaten entspannen will. Gerade erst am Strand angekommen, kaut ihm bereits ein Winkeladvokat – Verzeihung! – ein Rechtsanwalt ein Ohr ab. Der nette Herr bietet ihm einen gut bezahlten Auftrag an. Für 50.000 Euro soll Gruber die Tochter des Industriellen Victor Pineda finden, die sich kürzlich aus dem Staub gemacht hat. Nach anfänglichem Zögern willigt er ein, lässt seine Entspannung sausen und für Sie als Spieler beginnt eines der aktuell besten nichtkommerziellen Point&Click-Adventures. Etwa zwei Stunden lang tappen Sie über liebevoll gestaltete Schauplätze, die real existierende Eckchen Lanzarotes zeigen, labern mit verschiedenen Leuten, sacken Gegenstände ein und lösen kleine Rätsel.

Schicker Park-Platz

Der markanteste Ort in dem vom Spieledesigner selbst als „Sightseeing-Adventure" betitelten Spiel ist sicher der namensgebende Timanfaya-Nationalpark. Neben der schicken Grafik (abgesehen von den hölzernen Animationen), die von einer selbst entwickelten Engine ausgespuckt wird, ist besonders die gelungene Musik und Sprachausgabe lobend zu erwähnen. Beides erreicht stellenweise die Qualität eines Verkaufsspiels. Auch sonst hat Macher Martin Lassahn jede Menge Komfort in sein Werk gepackt, das fünf Jahre in Entwicklung war. Im Setup stellen Sie nicht nur übliche Optionen wie Grafik und Sound ein, sondern aktivieren auch diverse Steuerungsarten und umfangreiche Spielhilfen, die per Druck auf die Leertaste weiterhelfen. Im Hauptmenü lädt der Punkt „Weiterspielen" den letzten Spielstand – ein Bedienkomfort, den wir sogar bei vielen aktuellen Spielehits vermissen. Unser Fazit: Kein Adventure-Fan sollte sich **Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen** entgehen lassen. *Marc Brehme*

Timanfaya	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Leicht
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	500 MHz, 128 MB RAM
WEBSITE	www.timanfaya-game.de
WERTUNG	Herausragend


Während der durch eine Rüstung geschützte Protagonist auf die angreifenden Wespen schießt, weicht er den Viechern durch Sprünge aus.


Praktische Feuermodi in Aktion: Der Bounce-Schuss teilt sich in kleine Kugeln auf und setzt den Walkern (links) im Gang zu.

Hurrican

Schönheits-Opi



GRATISSPIEL Die prächtige Hommage an den Shooter-Klassiker Turrican weckt die alte Sucht und lockt mit einem kooperativen Modus für zwei Spieler.

1990 war ein gutes Jahr. Die Bundesrepublik Deutschland kaufte für einen Spottpreis den Börsen-Geheimtipp DDR auf, Nepal führte das Mehrparteiensystem ein und auf dem Kleincomputer C64, liebevoll auch „Brotkasten" genannt, erschien **Turrican**. In diesem Actionspiel steuern Sie eine Figur durch mehrere Levels einer Science-Fiction-Welt und pusten die Gegner mit futuristischen Wummen aus den Latschen. Das Spiel wurde maßgeblich von Manfred Trenz (**Katakis**, **R-Type**) entwickelt und erlebte am 20. Juni 2007 mit dem Erscheinen des Gratisspiels **Hurrican** (auf Heft-DVD) eine grandiose Wiederauferstehung.

Kennen wir uns nicht?

Wer **Turrican** kennt, fühlt sich bei **Hurrican** sofort heimisch und erlebt ein ähnlich suchterregendes Spiel. Wieder steuern Sie mit Tastatur oder Gamepad eine Spielfigur, die mit verschiedenen Knarren ausgerüstet ist und in aktuell neun Levels digitales Gesocks brutzelt. Und wieder gehören dazu unter anderem Wespen, Walker (nein, nicht der Johnnie) und monströse Zwischengegner, etwa ein riesiger Laternenfisch oder ein Lavagolem, die sich in grafisch opulenten Levels tummeln. Die Schauplätze bestehen wie im originalen **Turrican** aus mehreren Ebenen, die sich seitwärts bewegen. Schicke Feuer-, Rauch- und Flammeneffekte sowie bildschirmerschütternde Explosionen verwöhnen Ihre Augen. Wenn Sie so schnarchnasig spielen, wie Rudolf Scharping redet, machen Sie bald Bekanntschaft mit dem sogenannten Timeboss-Gegner, der diese Lahmarschigkeit bestraft.

Planet der Waffen

Ihre Knarren lassen sich in mehreren Stufen aufrüsten. Per Druck auf die Leertaste lösen Sie eine sogenannte Powerline aus, die alle Feinde wegfegt oder schwer verletzt. Auch schön fies: Sie verwandeln sich in ein Stachelrad, fegen durch den Level und legen Minen, während Sie unverwundbar durch die Gegnermassen mähen.

Mach's zu zweit!

Hurrican wurde innerhalb von fünf Jahren von Poke 53280 programmiert. Dank des neuen kooperativen Modus rücken Sie Obermotz Dr. Geng X nun sogar zu zweit auf die Pelle. Krass!

Marc Brehme

Hurrican

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Mehrere Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	512 MB RAM, Geforce 3
WEBSITE	www.hurrican-game.de
WERTUNG	Sehr gut

HEILIGE DOSBOX – SO INSTALLIEREN UND SPIELEN SIE ALTE SOFTWARE-PERLEN

Zu Zeiten, in denen Computer die Leistungsfähigkeit von drei miteinander verbundenen Taschenrechnern hatten, suchten Anwender den Komfort eines heutigen Windows vergeblich. Damals, vor gefühlten fünf Millionen Jahren, war MS-DOS (Microsoft Disc Operating System) noch das Nonplusultra der Betriebssysteme. Grafische Spielereien wie fensterlnde Installationsassistenten manifestierten sich bestensfalls in den feuchten Träumen eines gewissen William „Bill" Henry Gates III. Ja genau, der Ex-Microsoft-Chef und Windows-Milliardär. Aber auch damals gab es schon geniale Spiele, etwa die **The Elder Scrolls**-Reihe. Mit **Arena** und **Daggerfall** (siehe S. 135) haben wir Ihnen die ersten beide Teile der bekannten Serie auf die Heft-DVD gepackt. Um sie spielen zu können, installieren Sie bitte zunächst das Tool DOSBox, das Sie ebenfalls auf dem Silberling finden. Das Hilfsprogramm macht aus Ihrer aktuellen flotten PC-Kiste virtuell eine alte Gurke der Neunzigerjahre, damit auch Spiele der DOS-Ära darauf funktionieren.

Wie Sie genau vorgehen müssen, erklären wir am Beispiel von **The Elder Scrolls: Arena**. Entpacken Sie das Spiel in einen Ordner Ihrer Wahl, zum Beispiel nach C:\Arena. Installieren und starten Sie danach das Tool DOSBox. Tippen Sie nun in die Eingabeaufforderung „mount c: c:\arena" (ohne Anführungszeichen!) ein und drücken Sie die Enter-Taste. Falls Sie **Arena** in ein anderes Verzeichnis entpackt haben, müssen Sie in der Eingabeaufforderung natürlich das andere Verzeichnis angeben. Beachten Sie dabei das amerikanische Tastaturlayout, bei dem etwa die Buchstaben Y und Z vertauscht sind. Wechseln Sie nun mit dem Befehl „c:" (ohne Anführungszeichen) auf die gemountete Partition und dann mit dem Befehl „cd ARENA" (ohne Anführungszeichen) in das Spielverzeichnis. Jetzt können Sie den Rollenspielklassiker durch die Eingabe von „arena.bat" (Enter) starten.

Patrimonium

Willst du viel? Spiel am Nil!



GRATISSPIEL In diesem Adventure in fünf Kapiteln jagen Sie das Artefakt des Lichts.

Julian Hobler ist ein Kerl wie jeder andere. Doch als er eines Tages einen Brief seines ehemaligen Professors Dr. Peter Wonciek erhält, der ihn nach Ägypten zitiert, wird sein Leben gehörig auf den Kopf gestellt. Professor Wonciek gehört einer Gruppe Wissenschaftler an, die nach der Entdeckung der Mumie von Pharao Echnaton ein bestimmtes Artefakt untersuchen sollen. Dass es damit mehr auf sich hat, als der Anschein vermuten lässt, findet Julian Hobler im Adventure **Patrimonium** bald heraus.

Ein echter Flachmann

Sie steuern Julian durch atmosphärische 2D-Hintergründe und lösen Point&Click-Adventure-typisch Rätsel, kombinieren Objekte, sammeln alles auf, was Ihnen unter die Augen kommt, und führen aufschlussreiche Gespräche mit interessanten Personen, allerdings ohne Sprachausgabe. Ganz im Stil von Klassikern wie **Maniac Mansion** müssen Sie alle Texte lesen. Dafür bereisen Sie abwechslungsreiche Orte, in denen es immer was zu erkunden gibt. Auch die Rätsel können sich sehen lassen: Sie sind zwar oft sehr knifflig, aber nie unfair schwer. Das Abenteuer ist in fünf Akte unterteilt, die nach und nach veröffentlicht wurden. An Heiligabend 2009 stand endlich das komplette Spiel mit allen fünf Akten zum Download bereit.

Mach einen guten Eindruck!

Den Vergleich mit aktuellen Vollpreis-Adventures braucht **Patrimonium** nicht zu scheuen. Hier waren Leute am Werk, die eindeutig Fans des Genres sind und offenkundig viel Herzblut in dieses Projekt investiert haben. Sowohl die Grafik als auch der Sound, die Musik und die lustigen Sprüche sind hervorragend gelungen. Mit der aktuellen Version 1.04 ist das Abenteuer endlich komplett und Sie können dem Geheimnis des Artefakts endgültig auf die Spur kommen – aber nicht, ohne vorher knackige Rätsel zu lösen und knifflige Aufgaben zu erledigen. Ein sehr beeindruckendes Gratisspiel. *Marc Brehme*

Patrimonium	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 7 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	400 MHz, 3D-Grafikkarte
WEBSITE	www.patrimonium.de
WERTUNG	Sehr gut



Um im Spiel weiterzukommen, müssen Sie das aktuelle Rätsel lösen. Dazu braucht Julian unbedingt den Fingerabdruck des Mannes am Waschbecken.

The Elder Scrolls: Arena / The Elder Scrolls: Daggerfall

Ahnenforschung



GRATISSPIEL **The Elder Scrolls** gilt als Meilenstein der Rollenspielgeschichte. Spielen Sie rein!

Im März 1994 nahm eine Erfolggeschichte im Rollenspielgenre ihren Anfang. Mit **The Elder Scrolls: Arena** lernten die Spieler das Fantasyreich Tamriel kennen. Die Geschichte: Der Kampfmagier Jagar Tharn hintergeht Kaiser Uriel Septim VII. und nimmt dazu den Herrscher des Reiches gefangen. Zehn Jahre regiert der mächtige Magier über Tamriel, das Land zerfällt und wird von zahlreichen Kriegen erschüttert. Als Held ist es Ihre Aufgabe, den Stab des Chaos zu finden, mit dem Kaiser aus einer anderen Dimension befreit werden kann.

Nimm zwei!

Daggerfall, der zweite Teil der **Elder-Scrolls**-Reihe, erschien im August 1996 und schließt an den Vorgänger an. Die Story spielt wenige Jahre nach **Arena** in den Gebieten Hammerfell und High Rock. Der ruhelose Geist von Lysandus, König von Daggerfall, muss unschädlich gemacht werden. Ihr Job ist es, den Gespenster-Herrscher zu erlösen. Schließlich kommen Sie einer Verschwörung rund um den mächtigen Golem auf die Spur, der vom rätselhaften Dwemer-Volk gebaut wurde. *Marc Brehme*

TES: Arena/ TES 2: Dagggerfall	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Mehr als 100 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
VORAUSSETZUNGEN	DOSBox
WEBSITE	www.elderscrolls.com
WERTUNG	Sehr gut



Ursprünglich sollte **The Elder Scrolls: Arena** ein Gladiatorspiel werden. Bis zum Release im Jahr 1994 entschied man sich aber doch für ein Rollenspiel.



Daggerfall ist das flächenmäßig größte **TES**-Spiel. Auf ca. 160.000 virtuellen Quadratkilometern befinden sich 15.000 begehbare Dörfer, Städte und Verliese.

GRATISSPIELE-SPECIAL

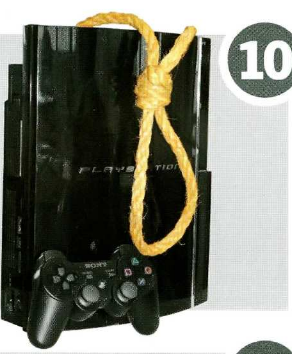
TOP 10



Alle mögen Toplisten. Wir auch. Darum hier unsere Top 10 der Spiele-Newsmeldungen, die wir bislang vermissten.

10 DIE PLAYSTATION 3 ZERSTÖRT SICH SELBST

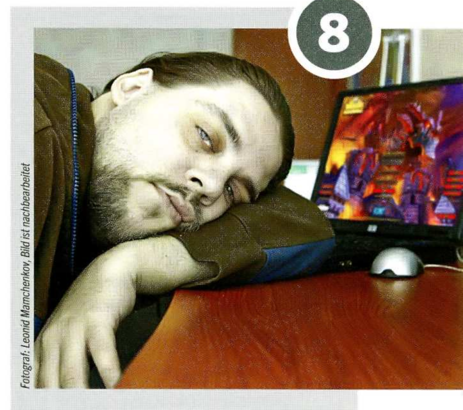
Klingt völlig irre? Ist es nicht! Bereits 2010 legte der Wechsel vom 28. Februar auf den 1. März die Playstation 3 für einen Tag komplett lahm. Was soll da erst 2011 passieren? Oder im Schaltjahr 2012? Natürlich müsste Sony seine Spiele dann woanders unterbringen und bevor man der Konkurrenz etwas schenkt, wandern solche Actionperlen wie **God of War**, **Killzone** und **Flower** in den gutmütigen Schoß der PC-Gemeinde. Amen.



9 TIM SCHAFER KÜNDIGT ENDLICH BRÜTAL LEGEND 2 AN – EXKLUSIV FÜR DEN PC!

Müssten wir uns einen Spieleentwickler aussuchen, mit dem wir nackt auf einer einsamen Insel landen, die Wahl wäre nicht nur einfach, sondern sogar *sehr* einfach. Unser Auserwählter wäre freilich Tim Schafer (Nein, Jade Raymond zählt leider nicht zu den Spieleentwicklern). Warum? Der Typ macht nicht nur coole Spiele, nein, er ist auch lustig und überaus kuschelig (Bild, der Typ mit der Mütze, der auf dem Foto gerade nicht um Hilfe schreit). Das größte Geschenk, dass er uns aber machen könnte, wäre kein romantischer Inselurlaub, sondern die Ankündigung von **Brütal Legend 2** für den PC. Komm schon, Tim, tu uns den Gefallen!

8 SPIELEN MACHT KRANK, JETZT AUCH GANZ OFFIZIELL


Fotograf: Leonid Mamchenkov, Bild ist nachbearbeitet

Gut, die Headline als solche würden wir vermutlich eher beängstigend finden. Wenn in der Meldung dazu dann aber stehen würde, dass die Krankenkassen die Folgen exzessiven Spielens als Krankheit einstufen, außerdem die Behandlung mit in ihren Leistungskatalog aufnehmen und dann noch als einzige Therapie-Methode medizinisches THC anerkennen würden – dann wäre die Meldung doch ziemlich super, oder?

7 HANDBÜCHER FÜR COMPUTERSPIELE KOMMEN WIEDER IN MODE

Vielleicht sind wir einfach schon zu alt, aber irgendwie wünschen wir uns die goldene Ära der Handbücher zurück. Sei es aus Nostalgie, Sammelwahn oder einer stark ausgeprägten Zuneigung zu bedruckten, toten Bäumen – wir haben es immer genossen, die langen Ladezeiten nach einem Diskettenwechsel mit Schmökern im Handbuch zu überbrücken. Unserem Redaktionsnachwuchs (Bild), der mit Spieledownloads und DVD-Hüllen aufwächst, ist das Konzept (Hand-)Buch jedoch noch nicht ganz klar … Schuster, DVD-Hüllen sind fantasielos und ein Handbuch ist ein gedrucktes Tutorial, verstanden?



6 POLITIKER VERPFLICHTEN SICH SELBST ZUM INTERNETFÜHRERSCHEIN

Wer über etwas entscheiden muss, darf nicht von Beraterhalbwissen abhängig sein, sprich: Wer sich nicht auskennt, muss auch einfach mal die Klappe halten. Deshalb wünschen wir uns, dass jeder, der sich öffentlich zum Thema Internet, Multimedia oder PC äußern will oder muss, und vor allem jeder, der in einem dieser Bereiche Entscheidungen trifft, seine Technik- und Medienkompetenz in einer Prüfung unter Beweis stellen muss. So richtig mit Durchfallen und so. Hach, wäre das schön!

5



DUKE NUKEM FOREVER WIRD VERSCHOBEN

Wir haben die Mutter-aller-Spiele-Running-Gags einfach so lieb gewonnen, dass uns ein bisschen mulmig vor dem drohenden Ende ist. Wäre doch schade! Zumal sich über andere Traumgebilde wie **Half-Life 2: Episode 3**, **Beyond Good & Evil 2** oder **Max Payne 3** (als ob das jemals erscheinen würde!) einfach keine so guten Witze machen lassen. Moment, da fällt uns ein ... das ist ja sogar schon passiert! Der Duke kommt tatsächlich später (also in Wahrheit natürlich nie!) – in diesem Sinne: Hail to the JoKing!

4

UBISOFT VERZICHTET AUF ALLE ARTEN VON KOPIERSCHUTZ

Mal ehrlich: Die Jungs bei Ubisoft haben sicher längst kapiert, dass sie sich mit ihrem Online-Aktivier-Antikopier-Kladderadatsch keine Freunde gemacht haben. Der einzig ehrenhafte Ausweg: sich entschuldigen und Besserung versprechen, etwa so: „Wir 'atten ja keine Ahnung! Es tüt üns leid ünd es kommt nischt wieder vor!"



UBISOFT™

3

BOBBY KOTICK: „ALLES, WAS ICH BISHER GESAGT HABE, WAR NUR SPASS!"

Eines sollte jedem klar sein: Fast alles, was der Activision-Chef in den letzten Jahren so von sich gegeben hat, ist pures Comedy-Gold – etwa „Spiele zu produzieren, darf keinen Spaß machen"? Ein echter Brüller! „Ich würde den Preis von Videospielen noch weiter anheben"? Da fällt uns nur eines als Antwort ein, Bobby: LOL. Es wäre also gar nicht so abwegig, wenn sich Bobby irgendwann als ein Borat-inspirierter Comedian outet und seinen Oraldünnpfiff an der Kinokasse in Gold verwandelt.



Quelle: Activision, Bild ist nachbearbeitet

2

GAME OVER

PRESS START TO ENTER REAL-LIFE

WORLD OF WARCRAFT ENDET

Wir stellen uns das ungefähr so vor: Ein **WoW-Update** bringt eine neue Quest, nach deren Bosskampf einen Game-Over-Bildschirm erscheint. Danach geht es einfach nicht mehr weiter, Spielstände gibt es ja ohnehin nicht, also bleibt nur: ganz von vorn anfangen oder, und jetzt halten Sie sich bitte fest, aufhören. Schließlich muss man die Leute ja auch auf **World of Warcraft 2** vorbereiten, oder? Andererseits müssten wir uns dann im echten Leben mit Horden von lichtempfindlichen Sozialkrüppeln herumplagen ... ach nö, wenn wir es uns recht überlegen, wollen wir doch kein Game Over für **WoW**.

1

DIE EU EINIGT SICH AUF EINE EINHEITLICHE ALTERSKENNZEICHNUNG – OHNE INDIZIERUNGEN!

Da braucht es nicht viel Kommentar, das wünschen wir uns von ganzem Herzen. Wie kann es in einem europäischen Binnenmarkt unterschiedliche Prüfungsinstanzen geben? Oder gar Verkaufs- und Werbeverbote, die nur einzelne EU-Mitgliedsstaaten (meistens den unseren) betreffen? Da gibt es doch sicher Gesetze dagegen ... und wenn nicht, sollte man welche entwerfen! Wir sollten einen Verein gründen: „Gamers for One Rating in Europe" (GORE) zum Beispiel oder „Erwachsene gegen Ungerechtigkeiten bei Ratings, Organspenden, Politikverdrossenheit und Antirauchergesetze" (EUROPA)? Na, macht jemand mit?



LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen ..."

Kolumne von Jürgen Krauß ...

..., Verfasser von Sätzen wie „Ich mag Zahlen lieber als Menschen." und „Dividier dich durch null, du Penner!"

Ich steh auf Zahlen, kein Witz! Ich ging immer gern in den Mathematikunterricht, merkte mir zum Spaß lange Telefonnummern (bis zum ersten Handy) und ich liebe Statistiken über alles! Je konfuser, desto besser! Tauchen Sie deshalb mit mir ein in die wundervolle Zahlenwelt des Jürgen Krauß – ungeschönt, ungelogen und von vorne bis hinten mit sinnvollen Beispielen verknüpft! Und, keine Angst, erzwungene Zahlenscherze wie „Obwohl er steht wie eine 1, bin ich eine 0 beim 6!" oder „7 mal 7 gibt feinen Sand." sind hiermit ausgiebig genug behandelt und kommen nicht wieder vor. Fertig? Dann los!

Um es Ihnen leichter zu machen, gehen wir die komplexe und umfangreiche Thematik spielerkompatibel an – und kein Spiel der letzten Jahre häufte so fleißig mit Zahlen angereicherte Datenmengen an wie die schwedische Abrissgaudi **Bad Company 2**. Ein Titel, an den ich viel Zeit und körperliche Fitness verloren habe – wäre ich nämlich statt zu zocken Joggen gegangen, hätte ich in der gleichen Zeit lässig eine Strecke von Leipzig nach Stockholm zurücklegen können – sofern ich ein konstantes Tempo von 8 km/h gehalten und die Autobahnen als Laufweg genommen hätte. Unterwegs wäre jedenfalls genug Zeit gewesen, mich zu fragen, was zur Hölle ich eigentlich in Leipzig zu suchen hatte, und mir außerdem zu überlegen, wie ich mich, wenn ich denn schon gerade zufällig in Stockholm bin, bei den Dice-Jungs für ihre gute Arbeit bedanken könnte. So könnte ich ihnen beispielsweise für jeden von mir erzielten Kill einmal Barry McGuires „Eve of Destruction" vorsingen. Weil Zerstörung und **Vietnam** und so, Sie verstehen schon ... Allerdings müsste ich dafür knappe drei Wochen am Stück singen – und da mir vermutlich niemand so lange Urlaub genehmigen würde und das Stück außerdem ohne Gitarre (die stört zu sehr beim Joggen) ziemlich scheiße klingen dürfte, sollte ich mir vielleicht besser eine andere Nettigkeit überlegen. Wie wäre es beispielsweise mit einer Flasche Schnaps, deren Alkoholanteil meiner durchschnittlichen Trefferquote entspricht? Natürlich müsste das Gesöff weit stärker sein als Likör, jedoch leider auch harmloser als ein hochprozentiger Rum. Kategorie Blutwurz sag ich da nur. Und ja, ich weiß, ich schieße wie meine Oma, Sie können sich die hämischen Spottmails also sparen.

Genug von Spielen. Ich könnte nämlich genauso endlos mit Zahlen zu anderen Bereichen des Lebens um mich werfen! Um beispielsweise die Kalorien, die ich zwischen diesem und dem vorherigen Absatz zu mir genommen habe, wieder loszuwerden, müsste ich ungefähr zweieinhalb Stunden am Stück tippen, 40 Minuten ohne Caddy (!) Golf spielen oder (meine bevorzugte Art, Kalorien zu verbrennen) fünf Stunden einfach nur daliegen. Wenn ich aber fünf Stunden einfach nur daliege – Nicht-Einschlafen vorausgesetzt –, müsste ich, einem zwielichtigen Fachbuch zufolge, 37,5 Mal an Sex denken (fragen Sie bitte nicht, wie das 0,5-mal aussieht). Fünf Stunden entsprächen außerdem ziemlich genau der Flugstrecke von Frankfurt-Main nach Bagdad. Überhaupt, wussten Sie, dass ich die Zeit, die ich im Dienste der PC ACTION bisher an Bord eines Flugzeugs verbracht habe, lustigerweise genau der Zeit entspricht, die ein durchschnittlicher Spieler braucht, um in **Bad Company 2** den Maximalrang 50 zu erreichen? Und damit schließt sich der Kreis.

Quod erat demonstrandum,
Heureka und Hadouken,
Ihr Jürgen Krauß.



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Neues vom Ost-Boten

Hallo Redaktionsmurmeltiere! AUFGEWACHT! Übrigens, wenn jemand von euch mal in der Nähe von Leipzig ist, dann kommt doch mal bei mir vorbei! Da könnten wir einen heben oder zocken oder weiß der Geier was, wär lustig, Blödsinn gibt es bei mir genug zu machen. Außerdem hab ich eine schöne Spielesammlung, nur zum Draufsabbern ist sie aber zu schade, sag ich gleich. Ach so, wenn ihr meint, das ist so weit, dann habt ihr auch recht, hehe. Wenn hier noch die Games Convention wär, hätte man das ja (den Besuch) verbinden können. Nur noch dieser Online-Mist hier (GC Online? oder wie das heißt), bin da von der alten Schule, zumindest ein bisschen. Ich wollte nicht, dass die GC ins warme Köln zieht, zu den Randbaguettes. Im Osten gibt's doch jetzt nichts mehr. Selbst der Brehme hat davon keine Ahnung mehr. Gekaufte Ossis sind eh die schlimmsten!!!

HOLGER HAHMANN

Das ist leider nicht ganz richtig, die schlimmsten Ossis sind erfahrungsgemäß diejenigen, die aus dem Osten kommen.

Wo ein Wille ist ...

Ich will PCA Kocht und sonstige absurden, lustigen Videos auf der DVD zurück! Zusätzlich will ich auch wieder die Hardware-Rubrik im Heft wieder! Sofort, ihr Säcke.

MAX FÖRSTER

Und wir wollen intelligente Leser, die sich mit lösbaren Anliegen und in seriösem Umgangston mit angemessener Rechtschreibung und Grammatik an uns wenden. Tja, da kriegen wir wohl alle nicht das, was wir wollen ..., du Sack!

Wer frei von Schuld ist ...

Es verwirrt mich leicht zu sehen wie einige bzw. So gut wie ALLE eurer gedruckten Leserbriefe die Bereiche Rechtschreibung,Grammatik nicht zu kennen scheinen.Kommen tatsächlich nur solche Leserbriefe bei euch an?Und noch ein Wort zu Jurgen Krauss:Der Arme tut sich das wirklich immer an solche niveaulosen „Briefe" zu lesen?Er tut mir Leid,und die Kolumne ist relativ lustig auch

wenn er sich dafür zu schämen scheint.

DANIEL STELTER

Danke für dein Mitleid, Daniel, aber der Krauß hat's echt nicht verdient – er hat schon recht, wenn er sich vorsorglich für alles, was er hier abliefert, schämt. Aber zu deinem „Anliegen": Für mehr als ein „Er hat sich bemüht" reicht es bei deiner Interpunktion aber auch nicht, oder?

Die Lösung!

Nun, ich bin im Lösen von Formeln nicht wirklich gut, Mathe ist eher was, was anderen Leuten zustößt, aber nichtsdestotrotz habe ich mir die Mühe gemacht, einmal genauer über dieses recht gewichtige Thema nachzudenken, hier nun also mein Lösungsvorschlag:

Fischers Gewicht=125+x
x=(F+ZF+M+EK+ZK+DK+A+M+B) / F
daraus folgt:
*x=(F+ZF+2*M+EK+ZK+DK+A+B) / F*

Nun könnte man natürlich komplizierte Berechnungen anstellen, um den Nährstoffgehalt von Fischers „Mahlzeiten" bzw. Fleisch-und-Kuchen-Vernichtungsorgien zu bestimmen, aber da ich doch ein wenig aus dem jahrelangen $a^2+b^2=c^2$ mitbekommen habe und außerdem immer aufmerksam euer Heft lese (bzw. mich an den ganzen bunten Bildchen erfreue), gehe ich nun von der Tatsache aus, dass Fischer aufgrund seiner einzigen beiden Hobbys (essen und spielen, wobei ich mich immer noch frage, wie zum Teufel er sein Betthupferl verspeisen möchte, aber ich schätze mal, dass ich das sowieso nicht wissen will) überhaupt kein Fett verbrennt, womit F=0 wäre. Da das uns bekannte Universum eher allergisch darauf reagiert wenn man etwas durch null teilt (sic!), sieht die Sache nun folgendermaßen aus:

*x=(F+ZF+2*M+EK+ZK+DK+A+B) / 0 (stellt euch hier einen kleinen Blitz vor, der anzeigen soll, dass etwas Mathematisches nicht funktioniert)*

von daher:
Fischers Gewicht=125+OMFG ER WIRD BALD PLATZEN, WENN ER NICHT WENIGSTENS ANFÄNGT, SEINEN KUCHEN OHNE DAS SCHWEIN DRUMRUM ZU ESSEN.

Was beweist, dass Fischer entweder Jesus ist oder in naher Zukunft zu einer gigantischen Sauerei wird. In der Hoffnung, dass ihr nun auf beide Fälle vorbereitet seid, gratuliere ich euch abschließend herzlich zu eurem 15-jährigem Jubiläum und wünsche euch (und mir) weitere tolle 15 Jahre beim besten Spielemagazin der Welt. In Demut vor euch virtuellen Göttern kniend,

DWAYNE F. TACK

Keine Ahnung, was genau du eigentlich von uns willst, wir haben nur das Geschleime im letzten Absatz verstanden – und das MUSSTEN wir einfach abdrucken!

Die Mail hört sich dumm an

Hallo Leute, hört sich nun dumm an, aber gibt es [bei **CoD: Black Ops**] *irgendwie eine Tastenkombination, mit der man die Flucht von Mason und Reznow mit dem Motorrad aus Workuta mit der Maus steuern kann? Das Problem ist, ich hatte voriges Jahr mit 55 Jahren einen Schlaganfall und bin seitdem linksseitig gehandicapt und Einzelspieler. Ich komme mit der schnellen Eingabe von W, A und D nicht klar. [...] Hatte sogar aus lauter Verzweiflung schon mal 'ne Annonce aufgegeben, aber der Typ wollte 20 Öcken dafür haben. In verschie-*

Redakteur am Pranger

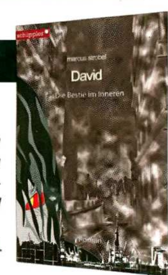


Sebastian [Weber] scheint seinen Wehrdienst im Altersheim geleistet zu haben. In der Vorschau zu ***Batman: Arkham City*** *(Seite 54 zu 55) schreibt er doch echt: „... einer der Kerle eine Knarre bei sich hat, andere dagegen Schlag- und Schusswaffen". Also seine Taktik: den 1 Gegner mit dem „Schießprügel" zuerst ausschalten und hoffen, dass die anderen mit ihren Schusswaffen nur nach uns werfen und nicht herausfinden, dass sie auch Knarren haben.*

„VENEFICIUM"

Wir glauben eigentlich vielmehr, dass die Taktik unseres Weber-Knechts so aussah: Schlechte Arbeit leisten und hoffen, dass es keiner merkt. Aber nicht mit unseren aufmerksamen Lesern! Ob Webers übertriebene Angst vor Waffen tatsächlich noch aus seiner Zivildienstzeit im Kriegsveteranen-Stift „Eisenfaust" in Rostock-Mitte stammt, ist nicht überliefert, aber wir werden sehen, wie sich ein erneuter Freiwilligendienst dort auf ihn auswirken wird. Spaßeshalber haben wir ihn als S. Wassiljew dort angemeldet ...

Seitenwechsel



Moin, Moin, ihr Kampftippsen!

Ich fühle mich gezwungen, euch auf eine riesen Neuigkeit, ja eine Sensation aufmerksam zu machen: MICH!!! Ich habe kürzlich meinen Debütroman im Bereich Fantasy veröffentlicht und freue mich über guten Zuspruch.

„MARSTRO" ALIAS MARKUS STROBEL

Guter Zuspruch? Is klar. Jetzt hör mal zu, du Optimist: Es gibt hier seit über 15 Jahren eine sehr klare Rollenverteilung. Wir schreiben, ihr lest. Und weißt du, warum das so ist? Weil Menschen einfach verschieden sind. Wie bei dir zu Hause. Da spülst ja auch du ab und wickelst die Kinder, während deine Frau Ferrari fährt und Geld verdient. Und damit gelingt uns direkt die perfekte Überleitung, denn auch in deinem Werk David: Die Bestie im Inneren spielt Rollenverteilung eine Rolle. Deine Charaktere strotzen so vor Klischees wie deine Sätze vor Rechtschreibfehlern. So viel zum guten Zuspruch ... An dieser Stelle tritt aber tatsächlich die erhoffte Sensation ein: Wir mögen dein Buch. Die Charaktere sind in all ihrer Klischeehaftigkeit einfach unheimlich sympathisch, deine düstere Zukunftsvision übt mit zunehmender Lesedauer immer stärkeren Reiz aus, sodass wir uns sogar eine Spielumsetzung wünschen – Fallout: New Kölln, das wär's! Handlungstechnisch bekamen wir die Vollbedienung von blutigen Mutantenkämpfen über prickelnde Erotik bis zu adrenalingeladenen Feuergefechten. Selbst ein packendes Finale hast du hingekriegt. In diesem Sinne, Befehl an die Leser: Kaufen! Befehl an dich: Weitermachen! Auch auf die Gefahr hin, dass jetzt weitere legasthenisch veranlagte Leserbriefschreiber einen auf Dostojewski machen und unschuldige Buchstaben missbrauchen ...

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

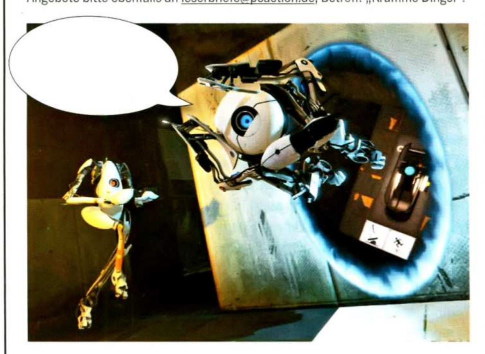
POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt …

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unser „Polygonpromis in den Mund gelegt …"-Gewinnspielchen. An Einsendungen mangelte es nicht, doch war ein Großteil davon ähnlich lustig wie ein Artikel von PC ACTION-Neuzugang Patrick Schmid! Immerhin hat einer von Ihnen einen druckbaren Spruch zusammengestöpselt, bei dem wir uns nicht sofort durch 0 teilen wollten. Glückwunsch, SEBASTIAN WOLFF – untern den Einäugigen ist der Flachwitzklopfer halt doch König! Ach ja, der traurigen Vollständigkeit halber, der Gewinner-Satz:



Jetzt sind Sie dran. Wer uns für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis, vielleicht aber auch nur ein T-Shirt – mal sehen, was hier noch so rumfliegt. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen! Keine Sorge, wir geben Ihre Daten auch nicht weiter – außer gegen viel Geld. Angebote bitte ebenfalls an leserbriefe@pcaction.de, Betreff: „Krumme Dinger".



denen Foren habe ich auch keine Antwort gefunden oder erhalten.

INGO S.

Ja, und? Nimmst du unser Angebot, dir für 20 Öcken zu helfen, nun an oder nicht?

Kranke Verschwörer

früher seit ihr mal lustiger gewesen, aber heute nicht mehr. Was ist los mit euch?? seit ihr Krank?? nicht das ihr das schon wart. oder ist es eine verschwörung gegen uns leser? wollt ihr keinen umsatz mehr machen?? was ist los mit euch?? spricht euch aus, ich könnte helfen.

JENS BISTER

Okay, wir gestehen: Wir sind krank, haben uns verschworen und wollen keinen Umsatz machen. Gut, dass es jetzt endlich raus ist. Was genau wirst du also nun unternehmen, um uns zu helfen?



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

COMPUTEC MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Robert Horn, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Patrick Ollivier
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2010: 417.000 Leser

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

VOLLVERSION auf DVD

Knights of the Temple



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fetziges Schwertkampfspektakel der alten Schule
- Beeindruckende Schauplätze, die Sie vom mittelalterlichen Frankreich über das Jerusalem der Kreuzzüge bis in die feurigen Abgründe der Hölle führt
- Verschiedene Waffen: Schwert, Axt, Streitkolben oder Bogen
- Stärken Sie Ihren Helden mit neuen Kombos und schützender Magie
- Fordernde Kämpfe, die den geschickten Einsatz von Blocks und Spezialattacken erfordern
- Präzise und einfache Steuerung
- Hervorragend animierte Schwertkämpfe und -attacken
- Fantastischer Soundtrack zwischen orchestraler Epik und mystisch-arabischen Klängen
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel NICHT KOMPATIBEL!!!

Paul? Wer ist eigentlich Paul? Keine Angst, wir sind nicht plötzlich unter die Margarine-Produzenten gegangen. Vielmehr betätigten wir uns als Schatzsucher und gruben die Abenteuerperle **Knights of the Temple** für Sie aus. In diesem Kreuzritterspektakel schlüpfen Sie in die Rolle des Templers Paul und kommen einem ketzerischen Bischof auf die Spur. Der gefallene Kirchenmann hat die wunderschöne Adelle entführt und nutzt deren göttliche Begabung, um die Tore zur Hölle zu öffnen. Dies gilt es zu verhindern – und dabei selbstverständlich die attraktive Lady zu retten! Mit verschiedenen Waffen, krachenden Kombos und sogar etwas magischer Unterstützung geben Sie den diabolischen Horden Saures und starten Ihren ganz eigenen Kreuzzug, von einem französischen Kloster über das mystische Jerusalem bis in Luzifers Vorhof. Entwickler Starbreeze (**Enclave, The Darkness, Chronicles of Riddick**) leistete dabei ganze Arbeit und gab den sauber animierten Schwertkämpfen genau das richtige Feeling. Worauf warten Sie also noch? Nichts wie rein in die Plattenrüstung und ab in die Schlacht!

Nachdem Ihnen anfangs noch normale Soldaten gegenüber stehen, bekommen Sie es mit zunehmender Spieldauer sogar mit üblen Dämonen zu tun.

So spielt sich Knights of the Temple

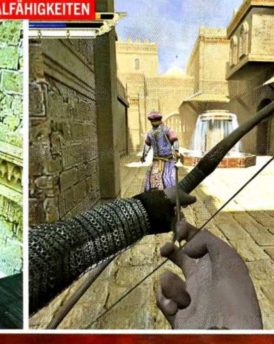
Auf Ihrem ganz persönlichen Kreuzzug treten Sie nicht nur zahlreichen Gegnern mit Schwert, Axt und Bogen entgegen, sondern erleben noch weitaus mehr. Damit Sie und Tempelritter Paul sich schon mal auf das Abenteuer einstellen können, präsentieren wir Ihnen hier die wichtigsten Spielelemente:

▲ Damit das fröhliche Geschnetzel auf Dauer nicht zu monoton wird, legten die Entwickler Kreuzritter Paul einige Steine in Form von Rätseln in den Weg. Das beginnt bei einfachen Schalterrätseln bis hin zu obigem Kombinationsrätsel in einer arabischen Sternwarte.



▲ Stahl kracht auf Stahl, Klingen kreuzen sich, getroffene Krieger schreien schmerzerfüllt auf – die packenden Duelle sind definitiv das Highlight von **Knights of the Temple**. Wildes Rumgefuchtel bringt Sie jedoch nur kurzfristig weiter, die Attacken späterer Gegner müssen Sie geschickt Abblocken und anschließend deren Deckung durchbrechen.





► Neben den klassischen Schlagwaffen verschaffen Sie sich in knappen Kämpfen durch einen Bogen und sogar diverse Magietricks einen entscheidenden Vorteil.

Systemanforderungen

› Unsere aktuelle Vollversion **Knights of the Temple** läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 1 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 256 MByte RAM (512 MByte bei Windows Vista/Windows 7), 2 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Direct3D-8.1-kompatiblen Grafikkarte ab Nvidia Geforce 2 ruckelfrei.

› Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!



Die Sarazenenkrieger stellen knifflige und trickreiche Widersacher dar. Eine echte Herausforderung!



Mit zunehmender Spieldauer wächst Ihr Held vom armen Knappen zum stolzen Kreuzritter in prächtiger Rüstung heran.

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.



Crysis 2
Ganz sicher ist es noch nicht, dass wir den Crytek-Shooter rechtzeitig zum Test bekommen, aber wir sind guter Hoffnung.



Dragon Age 2
Weniger Rollenspiel, mehr Action, Blut ohne Ende: Wie gut ist die RPG-Fortsetzung des Jahres?



Bulletstorm
Der härteste Ego-Shooter aller Zeiten auf dem PCA-Prüfstand.



Assassin's Creed: Brotherhood
Ezios drittes Abenteuer führt Sie und Ihren neuen Assassinen-Clan in die Ewige Stadt: Rom.

Das Allerletzte

NEULICH AUF FACEBOOK



Desmond Miles
hat angefangen, Animus 2.0 zu benutzen.
In 2 Jahren



Desmond Miles war hier: Monteriggioni.
Vor 511 Jahren



Ezio Auditore Verschwinde aus meinem Kopf!
Vor 511 Jahren

Cesare Borgia Haltet beide die Klappe und macht mir endlich das Tor auf. Meine Invasionsarmee steht hier ja nicht zum Spaß rum …
Vor 511 Jahren



Mario Auditore Nur über meine Leiche!
Vor 511 Jahren



Cesare Borgia Okay.
Vor 511 Jahren
Ezio Auditore und Desmond Miles gefällt das nicht.



Total War: Shogun 2
Ein Fest für alle Samurai-Strategen: Erobern Sie das Reich der aufgehenden Sonne.

PC ACTION 04/11

AB MITTWOCH, 9. MÄRZ IM HANDEL!


VIVA
NEU 2011
VIVA.TV